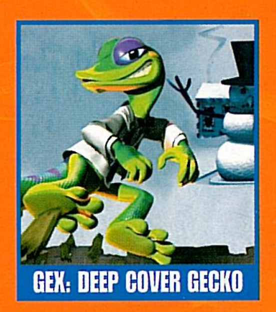
Nº7 • 695 ptas - 4'18 €

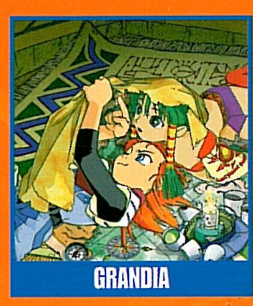




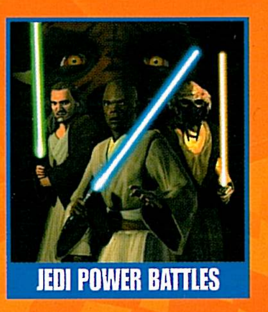
Guías PlayStation

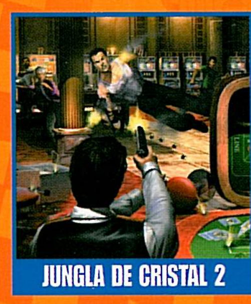

MEDIEVIL 2

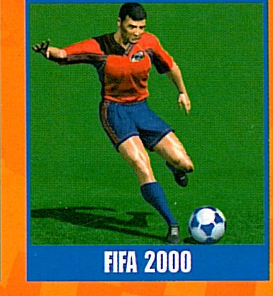

GEX: DEEP COVER GECKO

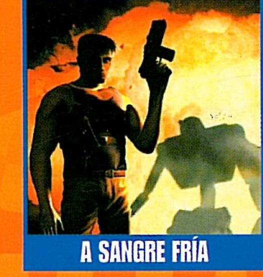

GRANDIA

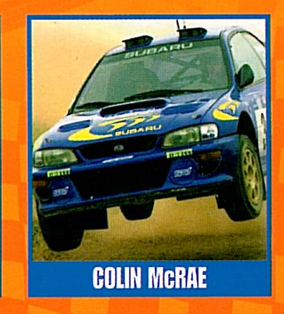

F1 2000

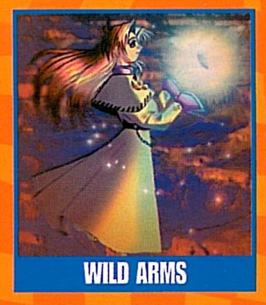

JEDI POWER BATTLES


JUNGLA DE CRISTAL 2


FIFA 2000


A SANGRE FRÍA

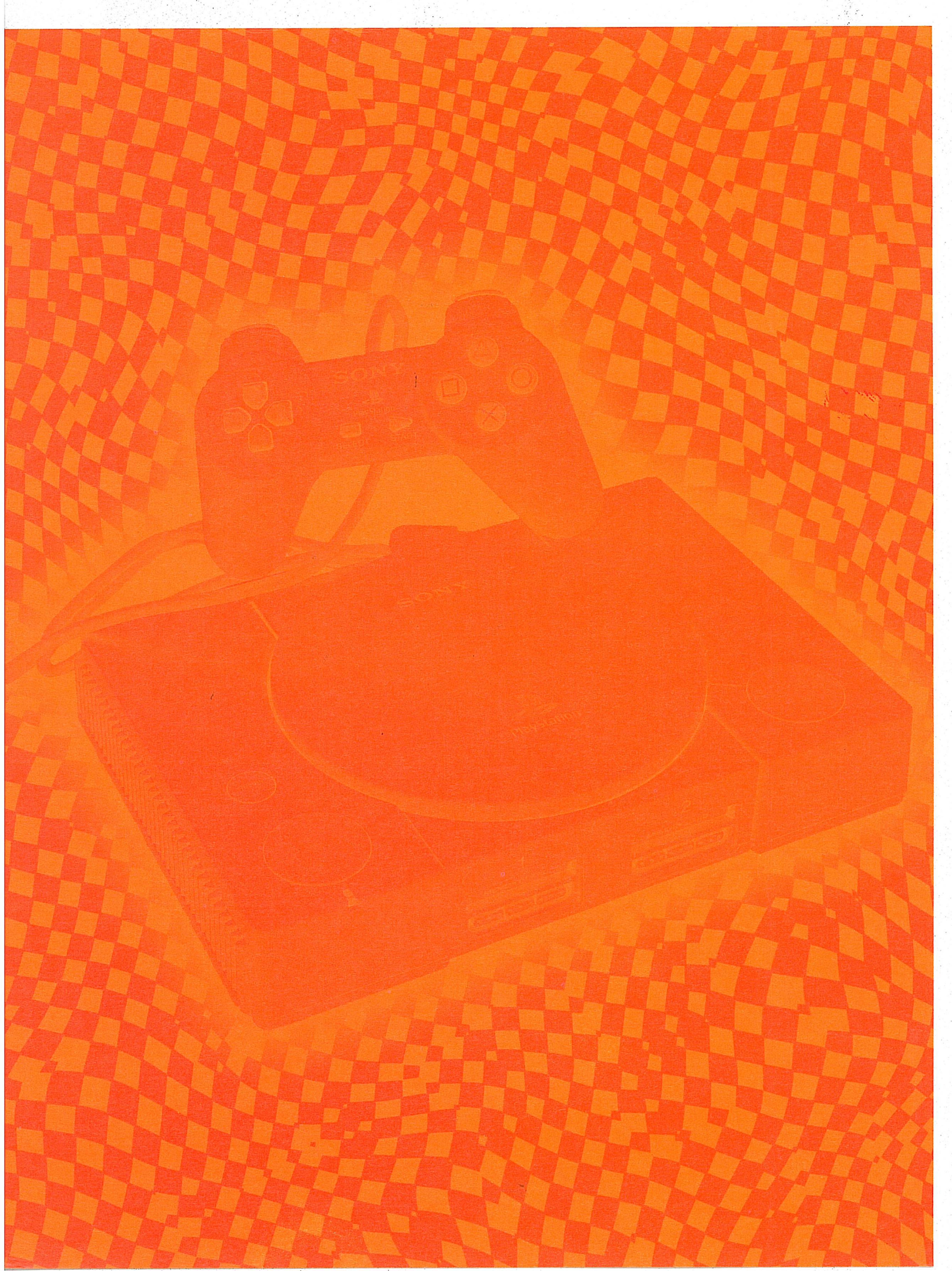

COLIN McRAE


WILD ARMS



Y además: ASTERIX • HEART OF DARKNESS • DARKSTALKERS 3 • HARD EDGE •

Soluciones completas para tus juegos favoritos


SONY
SONY
PlayStation

SUMARIO

Guías Imprescindibles - Número 7

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.
REDACCIÓN: Sonia Herranz (Redactora Jefe)
Alberto Lloret (Jefe de Sección), Jonathan Dómbriz.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Álvaro Menéndez (Jefe de Maquetación), Lidia Muñoz.
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha.
COLABORADORES: Olga Herranz, Javier Herrero, J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dómbriz, Iván Mariscal.

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Carlos Pérez.
EDITORA DEL ÁREA DE INFORMÁTICA: Mamen Perera.
DIRECTORES DE DIVISIÓN:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO FINANCIERO: Rodolfo De la Cruz.
DIRECTOR COMERCIAL: Javier Tallón.
DIRECTORA DE MARKETING: María Moro.
DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN: Luis Gómez-Centurión.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier del Val.
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado.
DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN: Paulino Blanco.
DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES:
Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID: DIRECTORA DE PUBLICIDAD:
Mónica Marín, E-mail: mmarin@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya.
Tel. 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32

CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail:jcbaena@hobbypress.es,
C/ Numancia 185 - 4ª. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2o A.
46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/Murillo 6.
41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta.
28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30

ARGENTINA: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
CHILE: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
MÉXICO: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
PORTUGAL: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
VENEZUELA: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PANTONE S.A., 28340 Valdemoro, Madrid
DEPÓSITO LEGAL: M-2704-1999
EDICIÓN: 11/2000

Printed in Spain

Solicitado control OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer





Medievil 2

Humor muy negro

A nuestro viejo amigo Dan le han vuelto a despertar de su pacífico sueño para que coja nuevamente las armas y frene una vez más a las fuerzas del mal. Por desgracia para él, ahora los enemigos son más difíciles, los mapeados más liosos y los puzzles bastante más complejos. Menos mal que estamos nosotros aquí para guiarle por los entresijos de este divertidísimo mundo de pesadilla. Suerte, Dan, la necesitarás.

EL MUSEO

Antes de nada, deberías saber que durante este nivel, el **fantasma Winston** te ayudará a conocer todos los movimientos. No dudes en hablar con él en cuanto veas su luz espectral.

Nada más empezar dirígete a la habitación de enfrente para romper la vidriera donde se encuentra la **espada**.

Avanza y fíjate en la mano que hay rondando por la biblioteca. Cuando tengas la opción de dejar tu **cabeza** en la mano, vuelve a este nivel para coger **vida** y **dinero**.



Tras la biblioteca, coge la **llave** que se encuentra dentro de la caseta. En la siguiente habitación del museo podrás coger una **ampolla de vida**, **dinero** (oculto detrás del panteón) y la **pistola**, que se encuentra subiendo las escaleras. Pasa a la siguiente sala y recoge el **escudo** y los

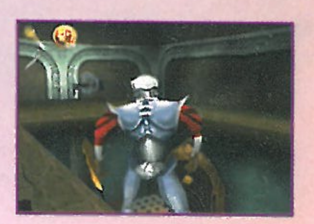


tres sacos de **dinero** antes de usar la llave.

Utiliza la escalera para acceder a la parte de debajo de la sala. Tras acabar con los tres dinosaurios, la **estatua** caerá y podrás acceder por ella a lo alto de la sala. Recoge el **dinero** y recupera vida en la fuente de energía.



Compra balas al comerciante que te presentará **Winston** y baja las escaleras hasta que veas un **cañón**. Antes de poder usarlo, entra en la sala de la derecha para recoger la **antorcha**, y luego en el patio de la izquierda para recoger la **bala del cañón**. Además, podrás obtener el **Cáliz** si lo



has completado con las almas de tus enemigos.

Coloca la bala y prende la antorcha con el fuego que hay al lado del cañón. Tras echar abajo las rocas, accederás a una habitación con unas escaleras. Sube por ellas para coger la **llave** y el **dinero**. Sal de ahí usando la llave en la otra puerta de la sala y volverás a encontrarte con los dinosaurios. Ahora acaba con ellos para que la siguiente puerta se abra.

Antes de pasar, entra en el hueco que ha dejado el gran dinosaurio para coger un poco de **dinero**. Salva cuando te lo diga Winston y prepárate para enfrentarte a tu primer monstruo de nivel. Aunque antes de entrar puedes coger el **dinero** que se encuentra detrás de la figura del león.



Cuando puedas coloca tu hermosa cabeza en la mano, entra por ese hueco para conseguir unas cuantas cosas de utilidad.



Sólo con un cañonazo podrás llegar al final de este peculiar museo. Después de colocar la bala, prende la mecha y... ¡BOOM!

RESTOS DE TIRANOSAURIO

La técnica a seguir es la siguiente: no dejes de correr por la parte exterior de la plaza utilizando el escudo para protegerte del fuego y esquivar las estampidas y piedras que caerán. Cuando el tiranosaurio llame a los dinosaurios pequeños olvídate de ellos y sube por la columna vertebral del monstruo para darle con la espada en la **cabeza**. Tras dos impactos, el tiranosaurio se transformará en un **pterodáctilo** que te pondrás las cosas un pelín más difíciles. Sube a la parte de arriba tras haber recogido algo de **munición** y no dejes de correr para evitar las llamaradas que te lance. Cuando reclame de nuevo la presencia de los "pequeños", ignóralos y no pares de **dispararle** con la pistola.

Tras unos cuantos disparos, acabarás con él y podrás curarte con la **fuente de energía**. No olvides recoger la **botella de vida**.





Cuando enseñe su cerebro, date prisa en golpearlo.



Aunque parezcas un enano ante tal bicho huesudo, te aseguramos que tú eres mucho más fuerte y valiente.



Cuidado con el fuego porque, aunque no tengas nada de carne, te quemarás como una chistorra a la brasa.

KENSINGTON









Tienes "suerte", durante este nivel vas a tener compañía: unos grupos de **zombies** capitaneados por un **fantasma**. Cuando acabes con todos los zombies, ataca al fantasma en el instante en que se haga tangible y antes de que vuelva a resucitar a sus acompañantes.

Nada más comenzar podrás dirigirte por el camino de la derecha que te llevará al **museo** o seguir recto, para dirigirte a la otra parte del poblado.



En un futuro próximo serán unos duros oponentes.

Cuando tengas el **Cáliz** lleno, sube a la **estación de tren** (que se encuentra en medio del poblado) y golpea la **campana** para que un tren se acerque con tan preciado tesoro.

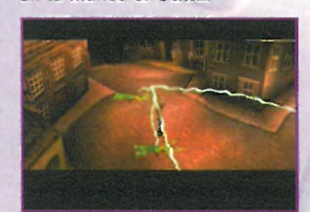
Dirígete a la parte del pueblo que está tras las vías del tren.

Al lado de la casa más cercana al mar (ten cuidado con no caerte) encontrarás una **palanca**. Acciónala para poder subirte a la plataforma de al lado. Una vez dentro de la casa, mueve la **caja** para salir tras coger la **llave**.

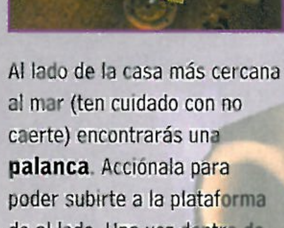
Ve a la puerta que se encuentra a la izquierda de la fachada del museo. Si no estás muy bien de salud, podrás recuperarte en la **fuente de energía** que hay en frente del museo.

Tras cruzar la puerta, accede por las escaleras a la casa de la izquierda. Dentro, coge la **llave** y sal colocando la **caja** encima del **carro**.

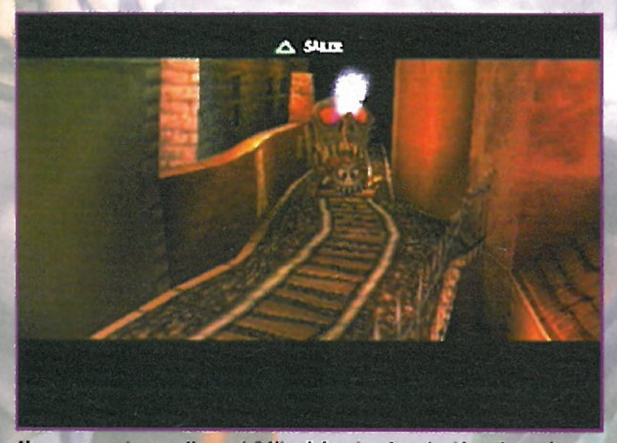
Dirígete a la casa ubicada en la calle que hay enfrente del museo. Entra y sube al piso de arriba para recoger un **reloj**. Ahora baja y **Winston** te avisará de que algo raro está pasando en el museo. Sal de ahí y sube al **tejado** del museo por las escaleras que se encuentran a la izquierda de la fachada. Antes de entrar por la ventana, asegúrate de tener en tu manos el **Cáliz**.



Con estos rayos resucitará a los zombies: aprovecha para darle.



Aunque Dan es un auténtico guerrero, ayúdate con este cofre explosivo para acabar con unos cuantos zombies.



Una vez que tengas lleno el Cáliz, debes ir a la estación y tocar la campana para que aparezca este tren que transporta el Cáliz.

KENSINGTON, LA TUMBA

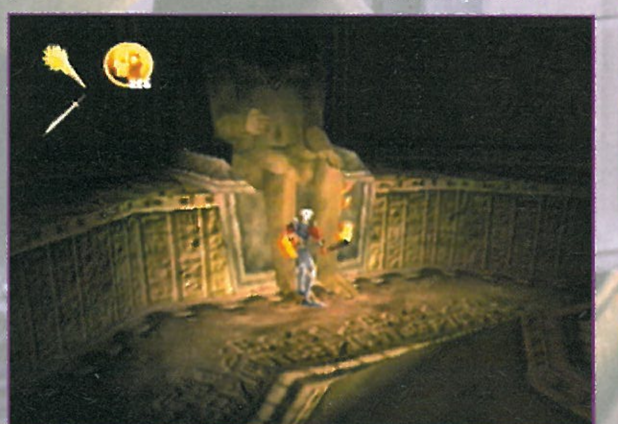
Salta sin miedo de las barcas para enfrentarte a las **momias** que te esperan abajo. Tras acabar con ellas se abrirá la **puerta** de la pirámide. Utiliza la **antorcha** para iluminar el nivel con los candelabros que se encuentran en las paredes.

Tras recuperar un poco de energía en la **fuente**, lucha con dos nuevas momias. En esta sala hay una **mano** con la que podrás recuperar algo de **energía** y engordar tus bolsillos, pero sólo cuando tengas la habilidad de usarla.

Pasa por la grieta de la pared y, en la siguiente sala coloca, en tres de las cuatro paredes de la habitación, las **cajas** de forma que queden como una **escalera**. Ten en cuenta que las cajas sólo podrán ser desplazadas por los surcos del suelo. Así podrás recoger el **pergamino de Sekhmet**, la **lápida de Horus** y el **Báculo de Anubis**. Coloca estos tres elementos en las estatua de su correspondiente dios (en la sala contigua) para que aparezca la **princesa Kiya**, tu futuro amor.



En esta misteriosa pirámide se encuentra tu futura amada: la princesa Kiya. Tendrás que hacer lo imposible por rescatarla.



Dale a cada dios lo que le corresponde y ellos a cambio te entregarán a una auténtica princesa.





Aunque esté muy alto, tírate sin miedo.

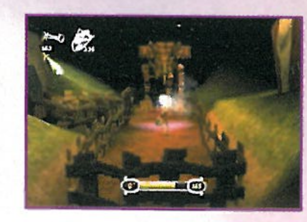
EL SHOW MONSTRUOSO

Tras tus primeros pasos, aparecerán unos enemigos armados con una gran... barriga. Sus golpes pueden hacer que caigas al agua, así que ten cuidado. Antes de pasar la zona de lagos, entra en el **túnel** que hay al final, a la izquierda, para hacerte con una **botella** de energía. No te recomendamos que saltes a por el cofre con dinero ya que es muy arriesgado: mejor pobre y muerto que rico y "más muerto" todavía.

Pasa a la plaza, donde te enfrentarás a un **mago**. Sólo podrás atacarle cuando el dragón regrese a él, así que esquiva al dragón y después casca al hechicero. Cuando acabes con él, se abrirá una de las dos puertas. La otra puerta gemela será por la que saldrás del nivel cuando acabes con el jefe de fin de fase.









En el circo, la mejor manera de acabar con los **duendes** es con el **martillo**. Aprovecha el **cofre explosivo** para acabar con todos los duendes que puedas. Si usas el golpe fuerte de la maza en la **máquina** de feria conseguirás **dinero**.

Entra en la **caseta** donde aparece dibujado un martillo en la puerta y podrás jugar a aplastar duendes. Si ganas, obtendrás **muslos de pollo** aunque seguramente pierdas un poco de salud en el intento. Recuerda que por la zona hay algunas manos que luego podrás usar para coger dinero.

Ahora practica con la **cama elástica** porque luego te hará falta. Entra en la caseta y te enfrentarás a otro **mago**. Antes de seguir avanzando tendrás que eliminarle. Cruza la puerta que se ha abierto y utiliza la cama elástica para acceder al otro lado. Sigue pendiente abajo hasta que veas un **granero**. Entra en él para recuperar **energía**, recargar el arma y coger el **Cáliz** (si ya lo tienes lleno).

Ahora entra en el **túnel** de enfrente para luchar con la primera de las máquinas que te darán las **llaves** con las que entrar a la carpa.

Para eliminarla, deberás colocarte en su espaldas y dispararle con el arma. Cuando se dé la vuelta pasa corriendo entre sus patas protegido por el escudo.

La segunda máquina se encuentra pasando el **lago** lleno de camas elásticas que hay antes de bajar la cuesta que te llevó al granero. Acaba con ella la misma forma y dirígete a colocar las **dos llaves** en las **figuras** que hay enfrente de la carpa.

Antes de entrar, date una vuelta por las casetas de los alrededores para recoger un poco de **dinero**. Cuando por fin entres, te enfrentarás al **jefe del nivel**.

Para acabar con él, colócate en una de las **palancas** y haz que **descienda** el pájaro mecánico cuando pase la máquina (haz que coincida perfectamente con la **cabina** donde se encuentra el duende). Para evitar sus **disparos** nada mejor que el **escudo**. Una vez derrotado, vuelve al lugar donde te enfrentaste al primer mago para salir del nivel.



Si quieres desprenderte de este dragón tendrás que acabar con su dueño. Aunque te parezca mentira, su dueño es ese enano.



Fíjate en la cabina de cristal donde se encuentra el conductor de esta máquina, es su punto débil, donde debes descargar la grúa.

OBSERVATORIO DE GREENWICH

De camino al observatorio, un águila te quitará la **cabeza** irremediablemente, pero podrás recuperarla en lo alto del **observatorio**. Para matar a la dichosa **águila**, utiliza la **pistola** o la **ballesta**.



Eso no es una cría de águila, ¡es la cabeza de Dan!

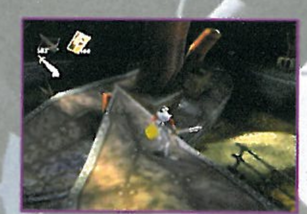
Ve al lado izquierdo del observatorio y recoge **dinero** y algo de **energía**. Ahora dirígete al otro lado para coger un **escudo** y acceder al **puerto de Greenwich**.

Una vez en el pueblo, sube por las **escaleras** que hay en la fachada de la casa, antes de llegar al puerto. Cuando estés arriba, acaba con el águila y usa la **fuente** que verás tras saltar los tejados.



Cuidado con las patadas voladoras de estos enemigos.

En este nivel y en sucesivos, aparecerá una especie de **pulpos** "alienígenas" que se introducen en otros cuerpos para atacarte. Ten cuidado porque son capaces de protegerse de tus ataques y, además, sus golpes hacen mucho daño. Si tu cuerpo está sin cabeza, se engancharán a ti y te quitarán mucha vida.



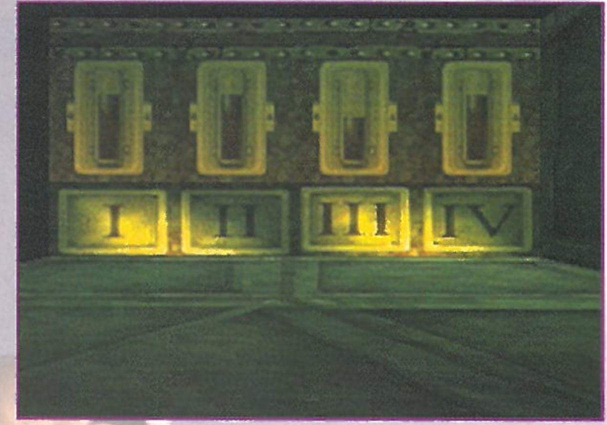


En el puerto, ve hasta el final y entra en el único **barco** que está amarrado, recogiendo antes la **botella** de energía de la cubierta. Coloca la **cabeza** (que ya habrás recuperado, ¿verdad?) dentro del hueco para que con la **vista la subjetiva** (R2+L2) puedas ver la combinación de las cuatro palancas. Memorízala y coloca las palancas exteriores en la misma posición, así bajará el puente. Sal del barco y antes de cruzar de barco en barco hasta la otra orilla, baja para coger un poco de dinero y acabar algunos enemigos.

Cuando llegues al otro lado, recoge el **Cáliz** y pulsa la **palanca** para que aparezca una **plataforma** desde la que podrás saltar a la izquierda y llegar a otra zona del nivel. En esta orilla, antes de poder pasar a la siguiente misión, te esperarán unos cuantos correosos enemigos que pueden hacerte mucho daño si no usas el **cofre explosivo** para eliminar de un solo golpe a todos los que puedas.



Rompe todos los cofres, los que tiene calaveras te ayudarán a deshacerte de los enemigos, los otros ocultan objetos.



Apréndete la combinación para repetirla fuera, con el cuerpo de Dan, y hacer así que baje el puente levadizo del puerto.

ACADEMIA NAVAL DE GREENWICH

Antes de empezar te recomendamos que **salves** cuando te lo diga el fantasma **Winston**. Por cierto, en esta misión no hay **Cáliz** así que lo mejor que puedes hacer es esquivar a los enemigos, ya que de nada te sirve matarlos.

Antes de entrar en la academia, recupera **energía** y coge el **dinero** que veas.

Evita los **cañonazos** moviéndote sin parar y, si en algún momento el águila te quita la **cabeza**, recógela en la **fachada** de la academia.

Entra y sube corriendo al primer piso dejando atrás a los **pulpos** que aparezcan. Coloca la cabeza en el **submarino** para ver dónde se encuentra el **fuelle** que necesitarás para poner en movimiento la **máquina** que hay en el tejado de la academia.

Baja y usa las **palancas** para mover el **imán** que recogerá el fuelle, esquivando a los pulpos mientras tanto. Con la palanca de la derecha harás que baje el imán cuando éste se encuentre justo encima (oriéntate por la sombra usando la cabeza).

Con el fuelle en tu poder, sube al **tejado**, colócalo y prende tu **antorcha** con la que hay encendida al lado de la máquina. Prende el **fuego** bajo el **globo** y salta sobre el fuelle para que la máquina funcione y puedas escapar del nivel y de paso, fastidiar los planes de Lord Palethorn.

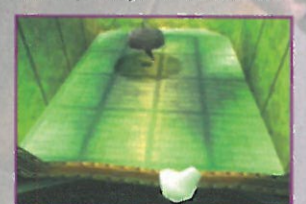
Tras un aterrizaje forzoso, deberás enfrentarte a los dos secuaces de Lord Palethorn: **Dogman y Mander**.

Entra por una puerta para recuperar **energía** y algo de munición. La mejor técnica para acabar con éstos dos es correr para que no se acerquen y golpearles con el supergolpe del **martillo**.





Este impresionante edificio es la academia naval de Greenwich. ¡Ten cuidado con los cañonazos!



Ni se te ocurra entrar con Dan en el agua. Utiliza el submarino.



Emplea el martillo para tu primer enfrentamiento.

LOS JARDINES DE KEW

Durante el nivel, deberás recoger los **elixires** que dejen las plantas tras su muerte. Ve a por la **llave** del cobertizo que está en la **fuente** que hay en el camino de la derecha. Esquiva las calabazas gigantes y ten cuidado con las pequeñas porque estallarán cuando se acerquen a ti.

Utiliza la llave para entrar en el cobertizo que se encuentra al fondo del jardín. Recoge la **válvula azul** del tanque y entra en el invernadero.

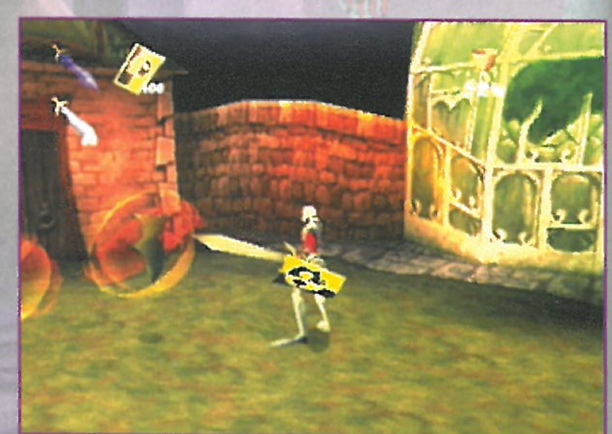
Baja por las ramas del árbol y **salva a la gente**. Para ello equípate con el elixir y la espada y, cuando veas que la gente empieza a transformarse en calabazas, usa el elixir para volverlas humanas. Mientras acaba con todas las plantas. Pero recuerda que por cada persona que se convierta en planta tu cáliz bajará de nivel.

Tras salvarlos, sube hasta lo más alto del árbol para coger un **cofre** de dinero y sal de este primer invernadero. En la siguiente habitación, tírate bajo el puente para matar unas plantas y recuperar fuerzas.

Sube por la enredadera para llegar al segundo invernadero, donde también tendrás que salvar a alguna gente. En lo



¡Socórrela antes de que se convierta en una calabaza!



Estos elixires, que te darán las plantas cuando mueran, serán tu único instrumento para salvar a las personas.





alto de este árbol encontrarás el **Cáliz**.

Sal del invernadero y sube hasta el tejado por los tablones, teniendo cuidado de la calabaza gigante que te espera al fondo. Acércate para que empiece a rodar y corre a la zona ancha donde podrás esquivarla. Entra por la puerta que taponaba la calabaza y coloca la válvula azul. Dirígete ahora al primer invernadero, donde antes había plantas que escupían, ahora habrá plantas abiertas por las que podrás acceder a lo más alto de este invernadero. De esta forma podrás recoger la **válvula verde** que debes colocar en la ranura del mismo color que hay en el segundo invernadero.

Ahora ya puedes coger la **válvula roja** y pasar a un tercer invernadero apoyándote en la planta que se encontraba en el puente. Aquí tendrás que salvar a alguna gente más y también encontrarás manos (ya sabes que hacer con ellas). Ahora coloca la válvula roja para llegar al enfrentamiento final con las plantas.


Sólo hay dos cosas que no soporta Dan: el agua y las grandes alturas. Si se moja o se cae perderá toda una barra de energía. ¡Cuidado!

Acaba con todas las plantas hasta que una calabaza gigante desbloquee la salida del nivel. Antes de salir, no olvides recoger el **Cáliz** si lo has llenado.

DANKENSTEIN

Tienes sólo **8 minutos** para recoger todas las **partes** que compondrán a **Dankenstein**, acabando con los enemigos que las poseen. Además, y para ponerte las cosas un poco más difíciles, tendrás **20 segundos** para depositar cada pieza que recojas en el molde de Dankenstein que se encuentra al lado del profesor **Hamilton** Kift.

Para que te dé tiempo deberás ir siempre **corriendo** (utilizando el triángulo) y sólo atacar a aquellos enemigos que tienen la parte que te falta. Antes de completar el cuerpo, y de que se acabe el tiempo, deberás recoger el **Cáliz**. Para llegar a él, ve por los raíles y peldaños, pero no olvides vigilar el reloj.

En esta zona también encontrarás algunas manos con las que podrás llegar a sitios estrechos, una **botella** de energía, un **escudo** y una **fuente de vida**.






Acaba con todos los monstruos que tengan partes del cuerpo de Dankenstein, y date prisa porque el tiempo no perdona.

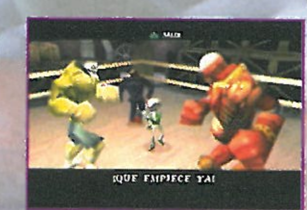

Tú pones la cabeza, pero el resto del cuerpo de Dankenstein deberás quitárselo a los enemigos del nivel.

DESTRUCTOR DE HIERRO



Para poder rescatar a la princesa Kiya deberás ganar en un **combate de boxeo** controlando a Dankenstein contra el Destructor de Hierro del malvado Lord Palethorn.

Con cada botón ejecutarás un golpe diferente y con R1 y R2 te podrás cubrir de sus golpes. Con sus ataques te arrancará alguna extremidad. Si sigues nuestra técnica será pan comido: durante los 45 segundos que dura un asalto no pares de darle hasta que te quite **dos extremidades** y luego esquívale hasta que acabe ese asalto.





Cuando te quedes sin brazos, sólo te quedará la cabeza para golpear al amigo de Lord Palethorn: el destructor de hierro.



Corre y acaba con los enemigos para poder recuperar dos de las extremidades que haya perdido Dankenstein en un asalto.

En el descanso deberás recuperar las extremidades que has perdido y que retienen los **duendes** que hay alrededor del ring (usa la **ballesta** contra ellos).

Tras recuperarlas en el tiempo permitido, regresa a la lona y sigue golpeando a tu rival, procurando que sólo te arranque dos extremidades. Vuelve a recuperarlas y repite el proceso hasta que consigas acabar con él.

WULFRUM HALL

Antes de abrir la puerta tendrás que recuperar la **llave**. Para ello, usa una mano de las que se encuentran en la plaza y entra por la **ventana** del sótano. Si el mayordomo del sótano te coge con la llave, te quitará mucha energía, la llave y además te echará. Igualmente deberás evitar, pulsando triángulo, a las **niñas** del primer piso porque si te cogen tu salud empeorará.

Coge la **llave** que está encima de la mesa del sótano y sube al piso de arriba por el montacargas, pisando antes la baldosa para que baje. Cuando estés en el piso de arriba, utiliza una **estantería** y la chimenea para salir y volver a tu cuerpo. Nada más entrar en la mansión, a la izquierda, encima de una mesa, se encuentra el **Cáliz**.

Rompe con la espada la madera que bloquea la puerta y pasa al hall. Acaba con los mayordomos, aunque no podrás con las niñas, así que dedícate a esquivarlas.

Coge el **escudo** y entra en la única puerta que está abierta. Deberás acabar con los **vampiros** que duermen en los ataúdes. Para ello rompe los maderos que bloquean la entrada la **luz solar** en la habitación y arrastra el **ataúd** hasta el haz de luz. Cuando salga el vampiro ardiendo, esquívalo.

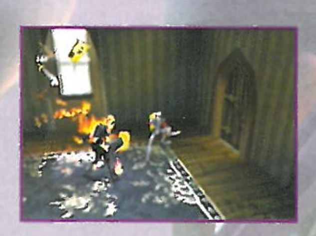
Tras acabar con los dos se abrirá una nueva puerta, tras la que hallarás más vampiros. Para acercar a la luz el ataúd que está al otro lado del haz, coloca junto a la **plataforma** la caja de madera. Cuando esta última esté arriba, arrastra el ataúd hasta que quede encima de la **caja**. Empuja dicha caja (y el ataúd) al otro lado de la habitación para llevarla junto al rayo de luz.











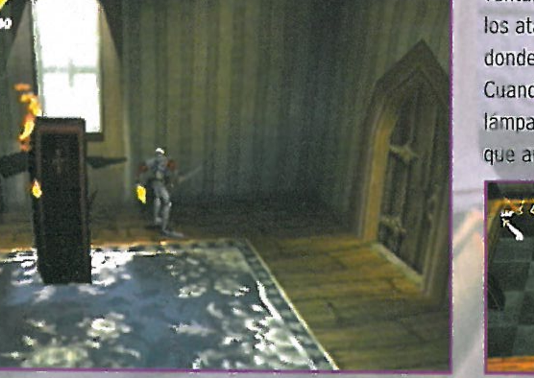
Sal y entra por la puerta que falta antes de subir las escaleras. Dentro, sube las escaleras y, usando los tablones, accede a las ventanas para romper la madera que bloquea la luz. Ten cuidado porque la **campana** sonará de vez en cuando y despertará a los vampiros. Cuando estén despiertos huye hacia la protectora luz. Ahora arrastra los ataúdes para que caigan a la parte de abajo donde se encuentra la zona iluminada. Si el ataúd no cae justo encima de la luz obliga al vampiro, usando las **cajas**, a que se sumerja en el torrente solar. Con todos muertos de verdad, podrás acceder al **piso de arriba**. Antes de subir coge la **botella** de vida que se encuentra debajo de las escaleras que dan acceso al piso superior.

En la siguiente sala deberás hacer que los vampiros se suban al ascensor. Lanza un ataúd y cuando caiga, haz de cebo para atraer al vampiro lo más cerca posible del ascensor. Luego oblígale a que suba ayudándote de las cajas.

Pasa ya a la última habitación de la mansión antes de enfrentarte al Conde. En ésta, sube hasta arriba para romper la madera de la ventana y baja para arrastrar los ataúdes hasta la sala donde está la **lámpara**. Cuando salgan, eleva la lámpara con la palanca para que ardan como velas.



Estas niña traviesa quiere jugar contigo. El problema es que su juego es un poco "brusco" y te quitará energía.



Como ya sabrás, el sol no es muy bueno para la piel de los vampiros. Arrima sus ataúdes al sol para tostarlos.



No es una partida de ajedrez, es el dormitorio de los vampiros.

EL CONDE





Es completamente inútil que intentes acabar con el Conde con las armas convencionales. Para eliminarle serán imprescindibles los **espejos** que rodean la sala. Primero orienta los espejos hacia el frente para devolverle las **bolas de fuego** que te lance.

Cuando le hayas quitado la **armadura**, deberás colocar todos los espejos hacia arriba de forma que los rayos de luz le **iluminen la cara**. Bastará un par de destellos para mandarlo de vuelta al infierno.


Después del mismísimo demonio éste es el monstruo más difícil


Utiliza los espejos para devolverle sus bolas de fuego y ver que tal le sientan. Te aseguramos que tus armas son inútiles.

WHITE CHAPEL







Atraviesa el **cementerio** hasta llegar al **pueblo**, acabando por el camino con todos los zombies. Intenta evitar a los **policías locales** porque hasta que no tengas el traje y la barba no dejarán de perseguirte. Para esquivarlos, utiliza triángulo rápidamente ya que corren bastante más que tú.

Nada más bajar las escaleras, saliendo del cementerio, gira a la derecha y ve hasta una plaza donde hay **tres cajas** (sólo puedes mover una). Arrastra ésta hasta la pared que tiene unas **tablas** pegadas. Estas tablas te servirán de escaleras para acceder al tejado de la casa.

Entra por la terraza y baja hasta el **sótano**. Ahora saca el martillo y úsalo para romper las **cajas**. Dentro de una de ellas encontrarás la **llave de la biblioteca**. Utiliza la mano para entrar por el hueco y pisar una **baldosa**. Esto hará que una estantería del primer piso se mueva dejando al descubierto un hueco.

En ese lugar hallarás el **Escudo de Grifo**. Ahora sube al piso de arriba para recogerlo y entrar en la biblioteca y así coger el **carné del club** nocturno.

Sal de la casa y dirígete al lado opuesto del pueblo donde encontrarás una **estatua gigante**. Antes de entrar al parque donde se encuentra la estatua, pasa a una casa que hay al lado, donde podrás recoger la **ballesta de fuego**.

Enfrente de la estatua hay **tres linternas**. Pisa sobre una baldosa grande que hay delante para que se enciendan las lámparas. Oriéntalas a base de espadazos para que todas enfoquen a la **cristalera** que hay en centro. Pisa las baldosas más pequeñas y de esta forma conseguirás que una linterna tenga color **rojo**, otra **azul** y otra **verde**. Cuando lo consigas, se abrirá la baldosa grande que antes pisaste y obtendrás el **Escudo de Unicornio**.

De camino al cementerio, patéate las calles del pueblo para recoger el **Cáliz** (cuando lo tengas lleno, claro) y entrar en la única **tienda** que está abierta. En la fachada de ésta verás un cartel donde aparece dibujada una pócima. Entra y atraviesa la tienda por el sótano hasta llegar a la de ropa. Pasa al probador para ponerte el **traje** y sal para dirigirte al cementerio.

Colócate enfrente del edificio que hay en el cementerio y coloca los dos escudos que has recogido para que se abra la puerta. Una vez dentro, y después de una encarnizada batalla con los zombies, conseguirás la **barba**. Para acabar con los zombies deberás dar al **fantasma** que sale al principio de la tumba. Lo reconocerás porque viste de forma distinta a los demás.

Una vez tengas el traje, la barba y el carné de socio, podrás entrar en el club nocturno que está enfrente del cementerio. Dentro, una mujer te dirá que la **reina Kiya** ha sido secuestrada y te dará una **botella** de vida. Dirígete a una puerta grande que hay cerca de la estatua del pueblo para acabar este nivel.


¿Verdad que parece una discoteca? Colocando estos colores tan vistosos podrás conseguir el Escudo de Unicornio.


Cuidado porque estos policías rellenitos corren más que tú.


Dan deberá estar elegante para acceder al club nocturno.


Recuerda que la mano te proporcionará vida y dinero.

LAS ALCANTARILLAS

Después de caerte por el hueco, sigue al **mullock**. Un **pulpo** de aquellos que conociste en Greenwich, se ha metido dentro de uno de sus animales. Acaba con el pulpo y te lo agradecerán llevándote a su jefe.

Antes de empezar tu rescate, recupera energía con la **fuente** y coge el **escudo de oro** que podrá ser reparado por los traficantes.

Entra primero por el **túnel** que está más cerca del jefe. Baja por la pasarela y acaba con el pulpo. Golpea al caballo para que salga en estampida y quite las piedras que bloquean el camino.



Acaba a espadazos con estas peculiares serpientes.

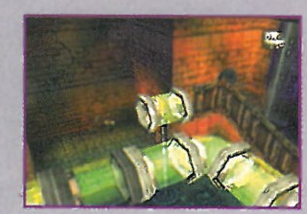


En la siguiente sala tendrás que rescatar a la primera **rehén**. Colócate al lado de uno de los agujeros por donde sale la **serpiente** y no dejes de dar espadazos cuando asome. Cuando aparezca por el otro agujero, usa el escudo para cubrirte de sus ataques.

Cuando acabes con ella, sigue y acaba con los dos pulpos de la siguiente sala. Utiliza el **caballo** de nuevo



Éstas son las mujeres de la tribu Mullock que debes recatar.



para desbloquear el camino. Tras rescatar la segunda **rehén**, entra con la mano en el túnel del fondo y recoge el Cáliz si está lleno.

Vuelve a la sala anterior y sube al piso de arriba usando las escaleras. Coge la **botella** de vida, sigue y verás un **lago**. Vuelve a la sala principal y entra por el túnel opuesto a donde se encuentra el jefe (atravesarás un **puente** de metal). En cuanto coloques la cabeza de Dan en la mano, aparecerán dos pulpos. Coloca rápidamente la cabeza en el cuerpo de Dan y acaba con los dos pulpos antes de que se enganchen a tu apuesto cuerpo.



En todas las fases la mano te proporcionará vida y dinero. En ésta en concreto la recompensa será un deseado Cáliz.

Una vez fuera de combate, vuelve a colocar la **cabeza** en la **mano** y pasa por el hueco de la puerta para acceder a la habitación contigua. Pisa la **baldosa** y conseguirás que se abra la puerta.

En la siguiente sala, coloca el cuerpo de Dan al lado de la **palanca** que moverá los tubos y pasa con la cabeza por el hueco de la habitación anterior para llegar a dichos tubos. Usa la palanca para lograr que la cabeza llegue hasta el otro lado y pisa la **baldosa**. Ahora los tubos se colocarán de forma que el cuerpo de Dan pueda pasar.

Ya sólo tienes que recoger el **póster** que te dará el contrabandista, rescatar a las tres **rehenes** que faltan (de igual forma que las anteriores) y recoger la **recompensa** del jefe mullock.

LA MÁQUINA DEL TIEMPO

Baja a la parte del museo a la que todavía no había podido acceder. Desciende por las escaleras y recupera algo de salud en la **fuente** de energía que hay al lado de las escaleras.

Utiliza la mano para poner tu cabeza y entrar en el **cohete**. Ahora, apoyándote en los escalones y en las pasarelas volantes, coge la primera de las piezas de la **máquina del tiempo**.

Ve hacia arriba y entra en la habitación dedicada al espacio para conseguir la **segunda**



Pulsa la baldosa para que aparezcan los extraterrestres.

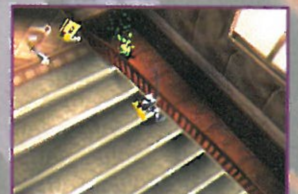
pieza de la máquina del tiempo. Utiliza el cuerpo de Dan para pisar las **baldosas** y hacer de este modo que salgan unos cuantos extraterrestres. Cuando disparen con muy mala idea a tu linda cabeza, **esquiva** su ataque para conseguir que impacte en el **cohete** y lo destroce totalmente. Una vez hecho astillas, podrás coger la **pieza** que buscas.





¿Preparado para darte una vuelta en la máquina del tiempo que fabricó tu amigo el profesor Hamilton?

En la otra sala tendrás que memorizar el orden en el que se encienden las **baldosas** y pisarlas después en ese mismo orden. Así conseguirás la **pieza** que te falta.







Mantente atento para memorizar el orden de las baldosas para que los extraterrestres te regalen una pieza de la máquina del tiempo.

LA MÁQUINA DEL TIEMPO, ALCANTARILLAS

Entra en la **caseta** que hay en el centro de la sala grande y déjate caer por el **agujero** que hay dentro. Cuando vayas a coger la **piedra del tiempo**, te tenderán una trampa y quedarás encerrado.

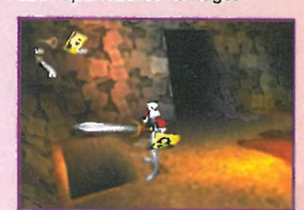
A partir de este momento, los **mullocks** no dejarán de perseguirte. Puedes marearlos a base de golpes y así ganar algo de tiempo. Utiliza la mano para escapar por un hueco que hay en una de las esquinas de la habitación. Vuelve a entrar a la **caseta** y métete en la **rejilla** para pisar la **baldosa** que liberará al cuerpo de Dan. Regresa a por tu cabeza y dirígete a la caseta del jefe. Golpea a algún mullock hasta dejarlo inconsciente y así hacer que salga el **jefe**. Arrebátale a este último la **llave** de la casa y entra en ella. Pasa al probador de ropa y podrás colocarte la **careta** de jefe mullock. Así disfrazado podrás salir de las alcantarillas en la máquina del tiempo que está aparcada en el lago.



Otra vez tendrás que disfrazarte para salir del nivel.



Por ser malo y robar la piedra los Mullock te encerrarán.



Déjate caer por el hueco. Debajo te espera la piedra del tiempo.

LA MÁQUINA DEL TIEMPO, EL DESTRIPADOR

Ahora tendrás la oportunidad de salvar a la princesa Kiya. El único momento en el que es vulnerable el **Destripador**, es cuando le succiona **energía** a la princesa (barra azul), instante en el que debes golpearle. Utiliza el rayo de energía para rellenar la **salud de Kiya**, aunque con precaución, ya que te la estarás quitando a ti. Por lo demás, no pares de correr y usa el escudo para protegerte de sus golpes.



Aunque te saque dos cabezas, el destripador no será rival para Dan. Recuerda que ya te has enfrentado a monstruos mucho más grandes.

No dejarás que el destripador acabe con Kiya, ¿verdad? Tendrás que acaba con él para que se arrepienta de haberse metido con tu amor.





Emplea el rayo de energía para recuperar la vida de la princesa.

LAS AGUJAS DE LA CATEDRAL

Si quieres **reparar** tu escudo y armadura antes de seguir avanzando, trata con el **traficante** que hay en el lateral derecho de la catedral. Merece la pena.

A lo largo del nivel, aparecerán unas **gárgolas** que podrás eliminar usando el rayo que conseguiste cuando acabaste con el Conde. No emplees la **ametralladora** porque necesitarás abundante munición para enfrentarte al enemigo final.

En tu ascenso por las escaleras de la catedral, te lanzarán algo de **lava** para evitar que llegues a la cima. Cuidado también con las **gárgolas** que escupen fuego porque te quitarán bastante energía y harán que desciendas, teniendo que volver a comenzar.





Nada más empezar, enfrente de la misma puerta de la catedral, podrás recoger de un cofre un **escudo de oro**, fundamental para poder llegar a la cumbre. Cuando corones tu ascensión, debes de haber **salvado 5 almas** para poder pasar.

La **primera** se encuentra en el lateral izquierdo, antes de haber empezado el ascenso. Encontrarás la **segunda**, en la llanura del tejado. La **tercera** y la **cuarta** podrás localizarlas dentro de las habitaciones que hay en el tejado y la **quinta** la conseguirás desviándote por la escalera de la derecha en el ascenso hacia la puerta.

Es importante que **antes de agarrarte** a la escalera para acceder a la puerta, te asegures de haber acabado con todas las **gárgolas**, ya que una vez enganchado a la escalera no podrás ni atacarlas ni defenderte.



Rescata a estas almas y al final de la catedral tu recompensa será la última página del libro de Zarok.



Las gárgolas se "interesarán" por tu ascenso de la catedral.

LAS AGUJAS DE LA CATEDRAL, EL DESCENSO

Realiza el **descenso** de la torre utilizando la **lámpara**. Acciona la **palanca** para hacer que baje, rescatando por el camino a **dos almas**.



Una vez llegues abajo, entra por la **puerta pequeña** para rescatar a una nueva **alma**, evitando los rayos que lancen las **panteras**.



En la siguiente sala te encontrarás con tres pasarelas que se mueven. Salta por ellas para salvar a las **tres almas** que se encuentran en lo alto. Procura acabar lo antes posible con las **gárgolas** para que no te molesten en los dichosos saltos.

Ahora sigue por la puerta que está al otro lado del lugar por donde entraste. Sube por la **lámpara** para coger una **rueda de oro** y vuelve a la sala de las pasarelas para entrar por la pequeña puerta que hay abajo. Tras acabar con las panteras, coloca en la maquinaria de la siguiente sala la rueda de oro. Acciona la **palanca** para que la habitación contigua gire hasta que las escaleras se coloquen de la forma correcta.

Continúa hasta la última habitación y utiliza la mano para dejarte caer por el hueco que hay en el centro de la sala. Baja y consigue la otra **pieza de oro**. Déjate caer por la tuerca que está girando y regresa a tu cuerpo. Ve a la primera sala y acciona la **palanca** hasta que la maquinaria de la segunda estancia esté a tu alcance. Coloca la rueda de oro y vuelve a la primera sala para tirar de la **palanca** hasta que las escaleras de la segunda queden en posición correcta y puedas pasar. Ahora acciona la palanca de esta segunda sala para hacer que otras escaleras en una tercera sala se coloquen de manera accesible.

En cuanto consigas la última **hoja del libro** te darán **1 minuto** para volver a lo alto de la torre. Utiliza el triángulo para correr más.



Corre y escapa de esta ruina de catedral. Aunque Dan estrene una espectacular armadura, las piedras que caen le quitarán vida.



Trepa en estas lámparas gigantescas para subir y hacer el descenso por la catedral. Usa la palanca para moverte.

EL DEMONIO

Antes de enfrentarte al mismísimo **demonio** tendrás que acabar de una vez por todas de los secuaces del malvado Lord Palethorn: **Dogma y Mander**. Para Dogma usa el **super-golpe de la maza** y evita que se te acerque demasiado. Con Mander puedes utilizar la **espada** normal, aunque deberás tener mucho cuidado ya que es muy rápido.

Una vez fuera de combate los dos, te enfrentarás con su majestad, el **Rey del Infierno**, "gracias" a la invocación de Lord Palethorn.



Antes de enfrentarte al demonio acaba de una vez con éstos dos.

Tus armas resultarán completamente inútiles contra semejante bestia, pero no así contra su invocador. Usa el **revólver** para alcanzar a su nave. Utilizando este sistema conseguirás que el malvado se desequilibre y acierte por error en el demonio. Tendrás que repetir esta operación hasta que Lord Palethorn acabé con su demonio de cuatro ráfagas.

Sin embargo esto no será fácil ya que ambos te atacarán continuamente, pudiéndote dejar fuera de combate sin poder defenderte.

Cuando veas que el demonio levanta uno de sus **puños**, corre rápido para **esquivarlo**, sabiendo que empezará golpeando el lado **contrario** al puño que levante. A medida que la barra de energía del demonio descienda, sus ataques serán más numerosos y rápidos, por lo que tendrás que tener especial cuidado en el estado final del combate. Por su parte, el responsable de todo este follón, te "obsequiará" con unos **misiles** desde su nave.

Con un poco de paciencia, otro poco de concentración y algo de suerte lo conseguirás.



Esquiva con rapidez las patazas del Demonio.

Te presentamos al más grande y peligroso de todos tus rivales: ¡el Demonio! El Rey del infierno ha venido para enfrentarse a Dan.



Como tus armas no dañan al Demonio, será el inútil de Lord Palethorn quien mate (con tu ayuda) al grandullón de cuernos.

AHORA TODOS LOS MESES EN TU QUIOSCO LA

NUEVA REVISTA

100% GUÍAS Y TRUCOS

PARA PLAYSTATION

POR SÓLO 495 PTAS



GEX Deep Cover Gecko

Plataformas de todos los colores

El simpático Gex protagoniza un plataformas difícil, variado y muy ameno que nos ofrece numerosos secretos, múltiples fases ocultas y niveles especiales.
Descubrir todos los misterios que esconde en sus grandes mapeados tridimensionales puede parecerte complicado al principio, pero en realidad es bastante más fácil de lo que parece... sólo debes seguir atentamente las instrucciones que te damos en esta guía completa.
A lo largo de estas páginas te explicamos cómo conseguir todos los mandos a distancia, monedas y zarpas. Eso sí, la habilidad la tienes que poner tú.

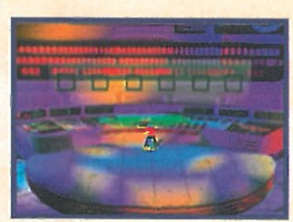
CUEVA DE GEX: CONTROL DE EMISIÓN

Esta es la primera de las cuatro salas de acceso que hay en el juego. Desde aquí tendrás acceso a Vacaciones Emisión, Misterio TV y a la primera Secreto TV, una fase secreta a la que llegarás si golpeas los tres ordenadores que hay en la sala.

En este tipo de fases secretas, puedes tomar el control de otros dos personajes y conseguir unos items que te servirán para abrir la caja fuerte que hay en la planta de abajo de Control de Emisión. Una vez abierta, entrarás en una sala en donde puedes introducir unos códigos (que conseguirás en las fases de Bonus) que te darán distintas ventajas como, por ejemplo, vidas extras.



Practica los movimientos de Gex para evitar situaciones embarazosas en el futuro.



Introduce los códigos que conseguiste en los Bonus para obtener jugosas ventajas.

MANDOS

El primero lo encontrarás en las escaleras que llevan al piso de arriba.

El segundo lo conseguirás cuando hayas superado todas las pruebas de la sala de entrenamiento.

MONEDAS

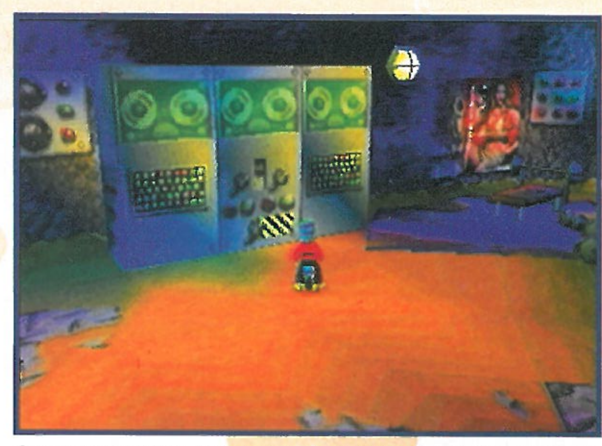
La primera está en una vitrina del segundo piso.

La segunda se encuentra en la segunda estancia de la sala de entrenamiento.

La tercera está en la sala de acceso al nivel Misterio TV.

ZARPAS

Hay seis zarpas en las distintas estancias de la sala de entrenamiento, otra en una vitrina de la segunda planta y una más en mitad de la sala, en lo alto. Las dos últimas están en la sala de acceso a Misterio TV, una en la pared y otra al lado del monitor de entrada a la fase de Bonus.



Golpea tres computadoras como ésta para que se abra la entrada a la primera fase secreta del juego. Hay una en cada sala de acceso.

VACACIONES EMISIÓN

Antes de entrar, observa el monitor que hay en la entrada al nivel y que te llevará a una fase de Bonus.

Una vez en Vacaciones Emisión no encontrarás muchas dificultades, lo único que tiene de complicado es llegar a los tejados de las casas, en donde encontrarás algunos de los items que necesitas para acabar el nivel. Justo al lado de uno de los monitores de salida del nivel verás a un pobre dinosaurio congelado dentro de un bloque de hielo, se trata de Rex, uno de los personajes que podrás utilizar en los niveles secretos. Para descongelarlo acércalo a una la hoguera que hay por los alrededores.

MANDOS

Crear cinco esculturas de hielo: Golpea los bloques de hielo con la cola. Hay uno en un tejado, otro detrás de una casa, uno más en la estancia que hay antes del lago, otro en las orillas de éste y la última en la parte alta de una cascada cercana a dicho lago.

Pegar a los elfos que hacen snowboard: Monta en una tabla y golpéalos a los cinco.

Derrotar al Santa Claus maligno: Devuélvele sus regalos golpeándolos con la cola.

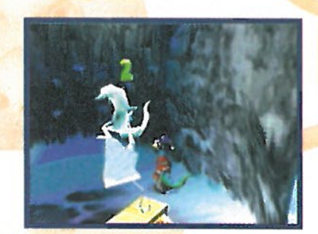
Cuarto mando: Tendrás que recolectar 100 moscas. Golpea a los pingüinos, buzones y soldados. Recuerda que hay 100 justas.

MONEDAS

Acaba con los dos enanos que patinan en la pista para obtener la primera. Entra por la única chimenea que no hecha humo para la segunda, Y pasa por las puertas del descenso en tabla de snowboard para obtener la tercera.



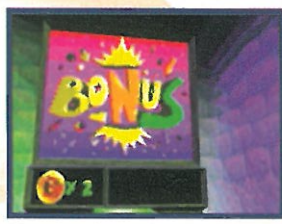
Derriba a los cinco duendes durante tu descenso el tercer mando será totalmente tuyo.



Aumentar el ego de Gex con estatuas de sí mismo será tu primera misión en esta nivel.



Golpea con la cola los regalos que te arroje. Tres impactos y será un mal recuerdo navideño.



En esta primera fase de Bonus podrás practicar otra vez tus habilidades como esquiador.

ZARPAS

Una de las zarpas la tienes en el tejado de una de las casas. Si acabas con el enano patinador del principio recibirás otra. Junto al Santa Claus maligno hay una más y otras cuatro en el lago (dos en las orillas y las otras dos en el agua). Encontrarás otra en la cima de la cascada y las dos últimas a lo largo del descenso con la tabla.

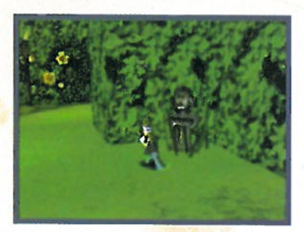






MISTERIO TV

Antes de atravesar el monitor para entrar en el nivel, en la antesala, hay un busto, golpéalo y podrás acceder al primer nivel de Bonus donde te obsequiarán como algunas vidas extras, y además te darán el primer código para la sala de la caja fuerte de Control de Emisión.


Golpea el busto y podrás imitar a Tom Cruise en "Entrevista con Un Vampiro", con capa y todo.


Ponte encima de la lupa y pulsa triángulo para miniaturizarte y entrar en el minijuego.

MANDOS

Sobrevivir al seto del laberinto: Se encuentra justo después de la piscina y en él te enfrentarás a un montón de enemigos.

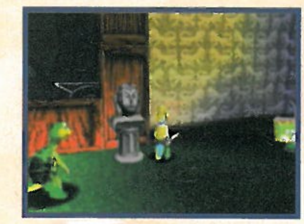
Volver a romper los tres refrigeradores de sangre: Para alcanzar las plataformas en donde se encuentran dichos refrigeradores tendrás que transformarte en vampiro utilizando una máquina que hay en una habitación secreta. Para descubrirla, golpea el busto que hay en el laberinto del jardín. Una vez transformado en vampiro, utiliza el botón R2 para planear y de esta manera podrás acceder sin ningún problema a los dichosos refrigeradores.

Encontrar y ganar los tres minijuegos: Busca una cabeza de oso en la pared, un fregadero en la cocina y una mesa de billar, los tres son fáciles de reconocer porque tienen una especie de brillo que los distingue. Cuando des con uno de ellos ponte sobre las lupas que hay dibujadas en el suelo y examínalo (dejando pulsado triángulo) para entrar en los minijuegos, que tratarán de destruir pulgas, burbujas o bolas de billar según el caso.

Cuarto mando: Recoge las 100 moscas, la mayor parte están en el laberinto, así que recórrelo de cabo a rabo.

MONEDAS

Conseguirás una moneda por cada uno de los tres minijuego que completes.


La compañera la tortuga te dará valiosa información aunque en inglés, así que presta atención.


Tras la librería del principio aparecerá el monitor de entrada a la segunda fase de Bonus.

ZARPAS

Algunas zarpas se ven a simple vista, como la de la cocina y la de la piscina. Hay otra encima de la cama que hay en una de las habitaciones, otra detrás de un cuadro que se descubrirá al golpear todos los televisores que hay en la pared. Dos más en el laberinto. Otra al golpear uno de los bustos, una más en la habitación en donde te transformas en vampiro. Las dos últimas las hallarás en los minijuegos del fregadero y la mesa de billar.





CUEVA DEL GEX: LAGO FLÁCCIDO

Esta es la sala de acceso más amplia que hay en todo el juego.

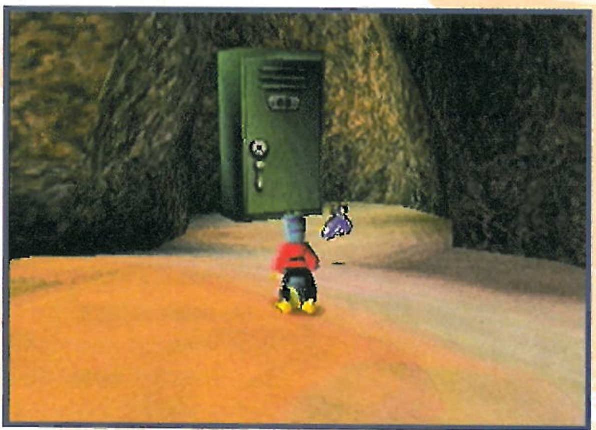
Desde aquí podrás llegar hasta los niveles Tut TV, Armada Canal, Bucanero Pirata, Oeste Estación y al primer jefe de zona del juego.

También podrás acceder al segundo nivel secreto del juego. Para ello entra en la cueva que está justo enfrente de la entrada a Oeste Estación.

Una vez dentro del nivel secreto la misión es, como casi siempre, recoger 50 moscas en un tiempo determinado.


Encuentra esta palanca, golpéala y despejarás el camino que lleva a la fase de Bonus de Oeste Estación.




Tras esta taquilla se encuentra el monitor que te conducirá hasta el primer jefe de zona del juego, un tipo bastante torpe y lento que practica Wrestling y que intentará complicarte la vida.

ZARPAS

Hallarás dos zarpas si destruyes los dos castillos de arena. Otras dos están en la sala de acceso al nivel Armada Canal. Encima de una rueda, en el agua, tienes otra. En uno de los pilares del puente hay otra. Si montas en la barca que dirige la tortuga podrás coger una nueva zarpa. En el techo de las cuevas de los niveles de Oeste Estación y Bucanero Programa encontrarás otras dos. En el marco de la entrada a la cueva de Oeste Estación hallarás una más. La última está en la cima de la plataforma de extracción de petróleo.

MANDOS



Consigue un mando encontrando las 100 moscas que hay desparramadas por el nivel.

MONEDAS

La primera moneda está en una zona apartada cercana a la torre de petróleo a la que podrás llegar por el camino de la zona superior. Las otras dos monedas están encima y a la derecha de la cueva de Oeste Estación.

TUT TV

En la ante sala, antes de entrar al nivel, pisa las cuatro baldosas verdes del suelo, para poder llegar a una nueva fase de Bonus, con el obsequio del correspondiente código.

Una vez en Tut TV no andes por la arena porque avanzarás tremendamente lento aunque no perderás ninguna vida.

Los escarabajos voladores no no soltarán ninguna mosca, de forma que no te molestes mucho en perseguirlos.

Para poder llegar más allá de la plaza inicial tendrás que meterte por una de las puerta que hay en esa plaza y destruir al vigilante de la primera Arca Pérdida.

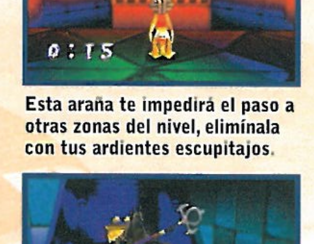
En ese momento se creará un puente de "energía mística" que te permitirá seguir avanzando si lo cruzas.



Un gentil camello se ofrecerá a llevarte al otro lado del camino sin pedirte nada a cambio.



Un bonito puente de luz te permitirá seguir avanzando.



Esta araña te impedirá el paso a otras zonas del nivel, elimínala con tus ardientes escupitajos.

Cuidado con los guardianes de las arcas, son duros de roer.

MANDOS

Recuperar los 3 báculos de Ra: Cada báculo está custodiado por una momia, para matarlas tienes que atizarles en la cabeza con tu cola. La primera está tras una de las dos puertas iniciales. La segunda está en mitad del ascenso hacia el final del nivel y la tercera en una grieta de una pared.

Soltar a los espíritus de tres arcas perdidas: La primera la hallarás al atravesar una de las puertas de la plaza principal, la segunda al final del ascenso hacia el final del nivel y la tercera justo en dicho final.

Ir en camello al templo antiguo: Después de matar a la araña, tira por el camino de la derecha, un poco más adelante, el camello evitará que te hundas en la arena.

Cuarto mando: Como siempre, para obtenerlo recoge 100 moscas. Golpea varias veces los carros de los puestos de perritos calientes para que ten den 6 moscas cada uno.

MONEDAS

Nada más empezar, a la derecha hallarás la primera de las tres monedas. La segunda está en la sala a la que lleva una de las dos puertas que hay en el recinto inicial. Y la tercera se encuentra en mitad del ascenso hacia el final del nivel.

ZARPAS

La primera zarpa está en una de las dos puertas de la plaza principal. Al matar a la araña te darán otra. En el ascenso por las paredes hacia el camello hallarás cuatro zarpas, y en el ascenso del otro camino, una más.

Al terminar este segundo ascenso hallarás otra. En la grieta de la pared recogerás una más y la última se encuentra junto al monitor de salida correspondiente a la misión de los báculos.



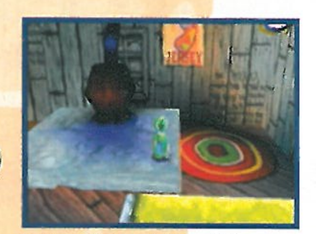
Tres momias como ésta intentarán que no consigas los tres Báculos de Ra.

ARMADA CANAL

En la sala contigua a la del monitor de entrada, tienes una fase de Bonus.

En Armada Canal tendrás que utilizar varios artefactos bélicos como un tanque y ametralladoras que te servirán para romper los focos y matar a los enemigos a distancia.

En la primera parte del nivel, es decir, en el campo de combate en donde apareces al empezar, hay un barracón en el que puedes entrar para coger numerosos items, tanto dentro del barracón como en los túneles, a los que podrás llegar si golpeas la estufa que hay al fondo de la sala.



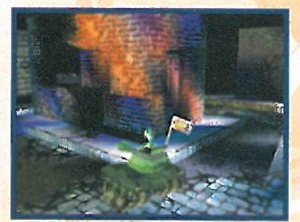
Debajo de la estufa está la entrada a unos túneles al más puro estilo Vietcong.

MONEDAS

La primera moneda está en los túneles del barracón. La segunda está dentro de una de las casas que tendrás que derruir con el tanque. Y la tercera está encima de un muro, en el laberinto de combate.



En uno de los barracones conseguirás las moscas que te faltan para llegar a las 100.



Sólo hay un edificio que quedará en pie tras tu demoledor ataque y es éste.



Las ametralladoras sirven para romper los focos y eliminar a los molestos soldados.

ZARPAS

Las encontrarás en las casas del subnivel del tanque, otra en los túneles a los que accederás a través de un barracón del subnivel de la primera tarea, y las demás están a simple vista a lo largo del tercer subnivel.

MANDOS

Disparar a los focos de seguridad. Golpear 5 tiendas: Para destruir los focos deberás utilizar las ametralladoras que encuentres, pero cuidado que no te iluminen o te dispararán sin parar.

Destruir la cuidad. Encontrar 5 cajones secretos de bichos: Entra por la puerta de la valla y monta en el tanque para disparar a las casas y obtener los cinco cajones de bichos. El monitor de salida aparecerá encima de la única casa que no puedes destruir.

Sobrevivir al laberinto de combate. Robar los planes secretos: Cuidado con los focos y los soldados que te lanzan granadas, acaba con ellos utilizando las ametralladoras.

Cuarto mando: Mira dentro de todas las casas para recoger todas las moscas. Recorre las trincheras, pues allí encontrarás muchas moscas.

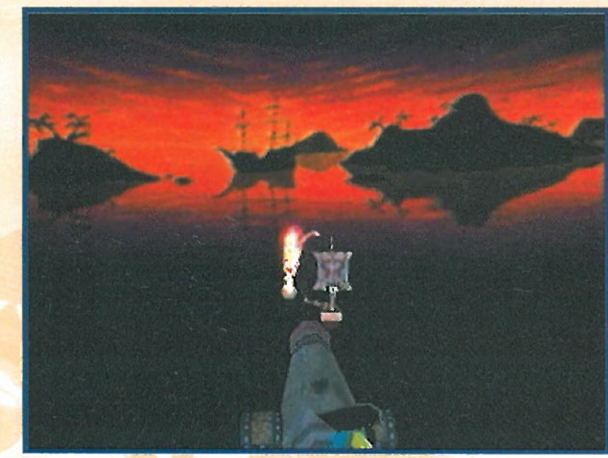
EL BUCANERO PROGRAMA


Sube por la zona adherente del mástil y podrás llegar al tercer monitor de salida del nivel.

Hay una pared al lado del monitor de entrada por la que puedes subir y llegar hasta una palanca que te permitirá entrar en otra fase de Bonus.

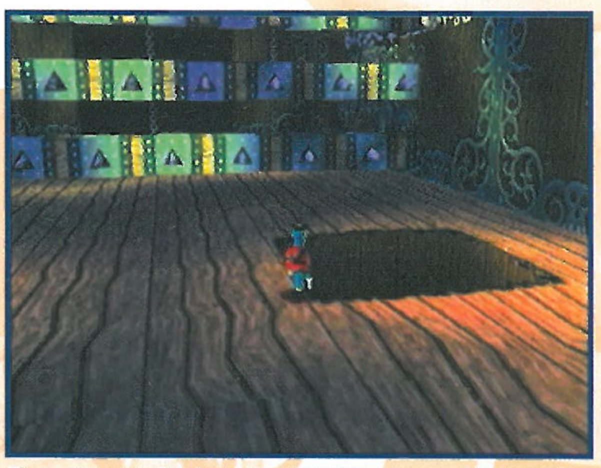
Cuando entres en el nivel, utiliza el primer cañón que encuentres para disparar a los ojos de la calavera gigante que hace de puerta, más adelante también los utilizarás para acabar con enemigos a distancia y para hundir barcos.

Cuando encuentres un barril de dinamita, golpéalo y súbete rápidamente en él, saltarás con la explosión y te permitirá llegar a sitios altos.


Cuatro ridículos barcos pirata como el de arriba esperan para ser llevados al fondo del mar gracias a estos cañones. Para llegar a ellos, entra por las puertas que hay en la zona inferior de la cubierta.

MONEDAS

La primera la encontrarás detrás de un barril nada más empezar. La segunda, en el corredor del muro de la muerte. La tercera, en unas plataformas colgantes en el exterior del barco, al salir a la cubierta.


Si no quieres quedar clavado a ese muro que se acerca rápidamente, corre y métete en ese agujero de la derecha para quedar a salvo.


Haz girar los rodillos dándoles con tu cola repetidamente.


Tendrás que acertar a las dianas de los ojos para poder pasar.

MANDOS

Sobrevivir al muro de la muerte: Déjate caer en los agujeros o resguárdate en los huecos de la pared para que cuando pase el muro no te dé.

Hundir 4 barcos piratas: Cuando salgas al exterior del galeón, déjate a caer a la zona inferior. Entrando en las 4 puertas encontrarás los cañones necesarios para hundir los barcos piratas.

Bajar zumbando a la TV: Sube a los mástiles, escala por el último de ellos para subir hasta una cuerda que te llevará al monitor de salida.

Cuarto mando: Para conseguir las 100 moscas tienes que llegar hasta el lugar donde está la segunda moneda pues también encontrarás allí dos moscas.

ZARPAS

La mayor parte de las zarpas están a simple vista, pero algunas están más escondidas: hay una encima de un bloque de los de casi al principio, otra de ellas está en el último mástil del barco y otra en uno de los primeros.

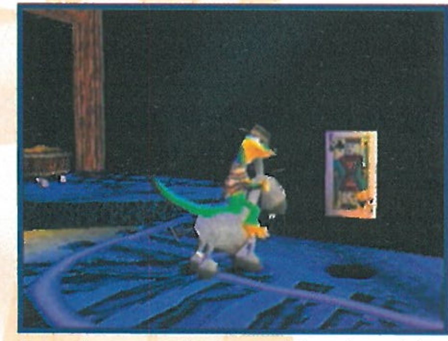
OESTE ESTACIÓN

Para entrar en la fase de Bonus tienes que volar la entrada con dinamita. Para ello, sal fuera de la cueva y busca en una de las paredes la palanca que hará detonar la dinamita.

Cuando entres a Oeste Estación necesitas montar en los burritos que hallarás por el camino para poder subir las cuestas empinadas y seguir avanzando.

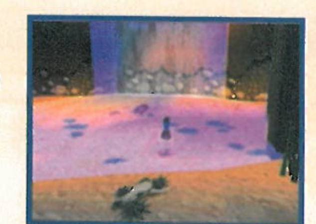
Cuando llegues al abismo que tiene un carro de oro colgando, mira a la pared de tu izquierda, por la que pasa una cascada, y encarámate a ella para cruzar el abismo y, ya en el otro lado, activar una palanca que hará que el carro se empiece a mover, ahora puedes montar en él con tu burrito y seguir avanzando.


Ese sendero de piedrecitas te servirá para llegar al otro lado del abismo y poder activar el mecanismo


Las cartas nunca estarán escondidas y las podrás ver a simple vista a lo largo de todo el nivel.

MANDOS

Visitar el montón de caca más grande del mundo: monta en el primer transporte colgante que veas a tu derecha, utilizando dos más llegaras al montón de caca.
Recoja 5 de un palo: Están a simple vista, buscalas.
Subir la montaña: tras atravesar el cementerio, sigue hacia delante hasta que pases por encima de una de las cascadas.
Cuarto mando: libera a todas las gallinas rompiendo las cajas en donde se encuentran atrapadas, después persíguelas y golpéalas para que te den moscas. También tendrás que acabar con los pistoleros fantasmas para obtener las últimas moscas.


No te fíes de la pared de detrás de la cascada y salta a través de ella para llegar a una sala oculta con numerosos items dentro.


Tendrás que montar en estos carros más de una vez a lo largo de tu cabalgada, no te fíes y ajusta mucho el salto.


En esa vía están las zarpas y las moscas que te faltan, para llegar a ella hazlo mediante un soporte de más adelante.

MONEDAS

La primera moneda está detrás de un cartel que encontrarás de camino hacia la montaña de caca.
La segunda está junto al segundo monitor de salida. Y la tercera la hallarás encima de una de las casetas del cementerio.

ZARPAS

Casi todas las zarpas son fáciles de localizar pero hay algunas un poco escondidas.
Déjate caer por la segunda cascada que veas y aterrizarás sobre un vía en donde te espera una zarpa. Nada más entrar en las minas date la vuelta para descubrir otra. En el estanque que forma el agua de la cascada, atraviesa la pared y encontrarás otra. En el cementerio, encima de una de las casetas hay otra. Después de subir la primera cuesta del nivel con el burro, mira hacia arriba y descubrirás una vía con varios items, podrás subir a ella desde un poco más adelante.

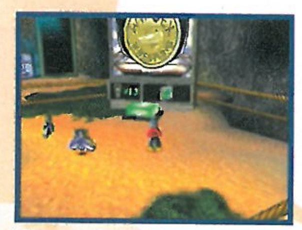
LUCHA LIBRE

Ya es hora de abandonar esta parte del mapa.
Vuelve al inicio de Lago Fláccido para encontrar un monitor que te trasladará a un ring en donde tendrás que vencer a una especie de jefe de final de fase.
Este tipo lo único que hace es saltar para aplastarte y girar como una peonza.
Golpéale cuando se levante después de que salte para aplastarte. Cuando lo venzas obtendrás un pase para una nueva zona del mapa.



Aprovecha justo ese momento para hacerle alguna llave.


¡Vaya, un luchador con pocos golpes! Bueno, mejor para ti.

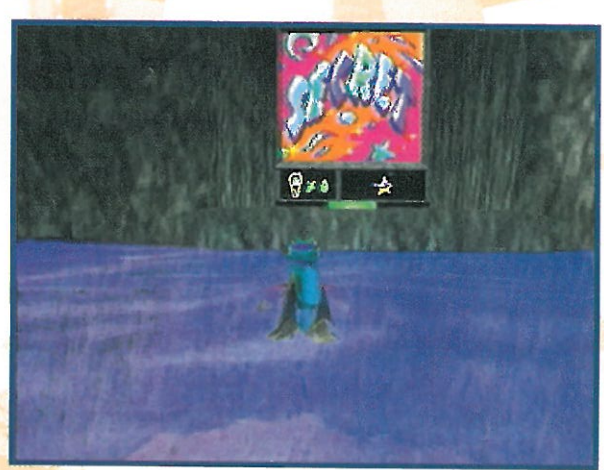

Tras vencer al jefe de zona se te recompensará con una llave.

CUEVA DEL GEX: QUÉ VIOLENTO ERA MI VALLE

Desde aquí podrás llegar a las siguientes fases: Mitología Red, Cuentos TV, Dibujos Canal y al jefe, el Lagarto de Oz.
Para conseguir todas las moscas, golpea a los conejos y a las mascotas mecánicas que hay en la entrada del nivel Dibujos Canal para que suelten moscas.
La entrada al tercer nivel secreto está en el interior de la planta desde la que se entra a Cuentos TV. Sube por la pared hasta el monitor de entrada al nivel secreto.

Ahí dentro podrás recolectar varias zarpas y moscas.




Aquí tienes la entrada al tercer nivel secreto, con la misma misión que en las anteriores: recoge las 50 moscas en el tiempo que te dan.

ZARPAS

Hay 10 zarpas, la mayoría se ven a simple vista como las que hay en el río.
Una vez en la segunda zona del valle, hay dos en la entrada del templo y una encima de una columna. Para llegar a esta última utiliza la carrera con patada desde la plataforma elevada donde está la entrada a Cuentos TV. Hay más zarpas en el interior del templo, antes de entrar a Mitología Red.
En el túnel que lleva a Cuentos TV hay dos en una hoja del árbol de la entrada a este nivel. Hay otra zarpa, dentro en una plataforma elevada justo encima del monitor de entrada al nivel. Justo antes de entrar en Dibujos TV encontrarás la última.

MONEDAS

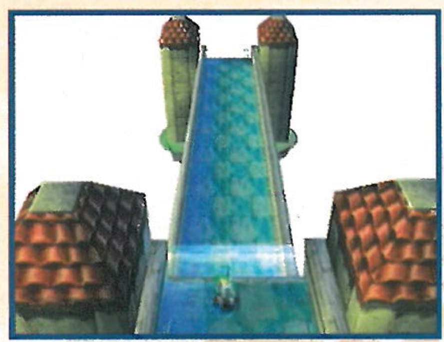
La primera está en la primera zona, al fondo, junto al río. La segunda está nada más entrar en la segunda zona, en una plataforma elevada. Para llegar a ella sube a la entrada de Dibujos TV escalando por el trozo de pared con manitas pintadas, desde aquí utiliza un nuevo trecho de pared con manitas. La tercera está justo antes del monitor de entrada al nivel Dibujos TV.

MITOLOGÍA RED

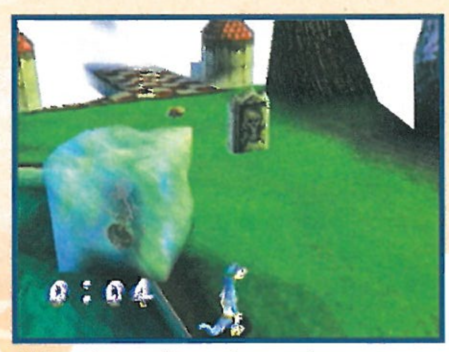
Dentro del templo antes de entrar al nivel, sube por el muro para llegar a una fase de Bonus.

Una vez dentro del nivel necesitarás romper o mover algunas columnas utilizando la fuerza que te dan los altares.

Para acceder a algunas plataformas necesitarás crearte un escalón: busca una mosca azul cerca y crea un bloque de hielo con algún enemigo cercano.



En este canal podrás coger varios ítems, pero tendrás que ser rápido porque serás arrastrado.



Utiliza a los enemigos en tu provecho, por ejemplo, improvisando un escalón de hielo.

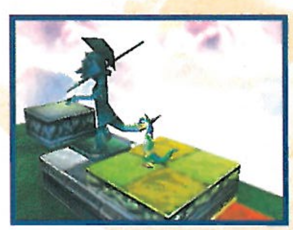
MANDOS

Romper los brazos a los 5 estatuas: La primera está encima del templo, la segunda al lado del primer árbol que encuentres, la tercera la encontrarás encima de un muro, la cuarta junto a unas escaleras, y la quinta encima de una catarata.

Recoger tres manzanas de oro: Están en las copas de los árboles que encuentres por el camino.

Encontrar la TV al final del arcoiris: Avanza hasta el final del arcoiris teniendo mucho cuidado con los enemigos y con los abismos.

Cuarto mando: Rompe las vasijas y golpea a los jabalíes para que te den monedas.



Las cinco estatuas están bien visibles a lo largo todo el nivel, pero no olvides destrozarlas.



Las tres manzanas tienen idéntica localización: las copas de los tres árboles que verás.



Imitar a Hércules será muy fácil si aprovechas el poder que te otorgarán estos bonitos altares.

ZARPAS

Tienes una zarpa en el canal de agua que hay tras el primer lago. Hay otras dos en las nubes que hay cerca de dicho canal y una más junto al segundo árbol. Encontrarás sin problemas varias en el segundo templo.

MONEDAS

La primera moneda la encontrarás en el canal de agua. Otra de las monedas está en lo alto de un muro del segundo templo.



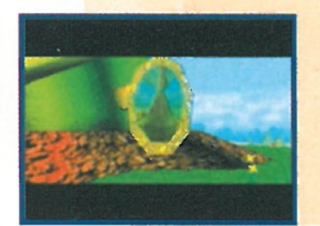
CUENTOS TV

Hay saltos muy difíciles, pero puedes planear con la capa del traje de Caperucita Roja pulsando R2 tras un salto.

Golpea los ítems con forma de monedas grises y activarás unos espejos en la base de la planta que al mirarlos te llevan hasta el ítem que has activado.



Pégate al tallo para ascender hasta que se acabe el sendero.



Estos espejos te ahorrarán mucho tiempo y muchos saltos.



Para que aparezcan los espejos golpea a estas monedas grises.



Atizando a estos objetos podrás recoger las tres monedas.

MONEDAS

Al golpear monedas grises, éstas te mostrarán donde están y te darán un tiempo limitado para llegar hasta ellas.

ZARPAS

Éstas son las más difíciles de ve. Al empezar date la vuelta para descubrir una. Otras dos están en unas hojas un poco alejadas del camino principal de la judía. Hay otra más encima del puente que hay en la base de la judía a la que podrás llegar si planeas desde la primera pasarela de madera de la planta. Encontrarás alguna más casi llegando hasta arriba.

MANDOS

Trepar por la judía mágica: Tendrás que subir hasta arriba. Recuerda que pulsando R2 puedes planear para llegar a las plataformas más alejadas.

Destruir las casas de los tres cerditos: La primera está en la base de la planta, tras un puente. Las otras dos están a medio camino en tu ascensión, mata primero al lobo.

Saltar por encima de tres candelabros: Los tres se encuentran fuera del camino principal, en hojas un poco separadas pero no tendrás problemas para encontrarlas.

Cuarto mando: Golpea las mariquitas que hay en la base de la planta para que te den algunas moscas, haz lo mismo con las gallinas gigantes que hay en la cima de la planta. Cuando hayas acabado con la tercera casa de los tres cerditos, la de ladrillos, vuelve al camino principal por las hojas, cuando estés a medio camino en estas hojas párate y mira a tu alrededor para descubrir una solitaria y escondida mosca que cogerás planeando hacia ella.

DIBUJOS CANAL

Junto al monitor de entrada al nivel hay otro monitor que te llevará a otra fase de Bonus.

Cuando entres en Dibujos Canal, empezarás en una sala con tres puertas de colores, cada una te llevará al objetivo de una determinada misión. Los ventiladores que verás por el camino pueden conectarse o desconectarse según tus necesidades pulsando el correspondiente botón que siempre estará cerca.

Utiliza tu traje robótico para planear pulsando R2 y así llegar a los lugares más inaccesibles. Cuidado con los cañones de fuego y con las colegialas karatecas.

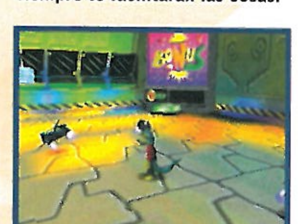


Las karatecas son más difíciles de eliminar de lo que crees, pero nada que no puedas solucionar.

Uno de los robots que tienes que destruir. Su aspecto es muy fiero, pero no son para tanto.



No dudes en activar todos los interruptores que veas. Casi siempre te facilitarán las cosas.



Las mascotas robóticas soltarán varias moscas, aprovéchalas.

ZARPAS

La primera zarpa la encontrarás en el camino al que da la puerta rosa, en un ventilador. Hay otra en un ascensor que encontrarás en dicho camino.
Al llegar al primer tubo de protocultura verás otra zarpa. De camino a la segunda tarea, a través de la puerta verde, encontrarás varias zarpas más. En la sala del ventilador de la tarea tres, en el agua, hay otra zarpa y encontrarás las dos últimas en plataformas elevadas en dicha sala, a las que podrás llegar utilizando los ventiladores del suelo.

MANDOS

Demoler los tres tubos de protocultura: Entra por la puerta rosa, llegarás a una sala con tres puertas donde están los tres tubos, pero para entrar en ellos tienes que acabar con los enemigos que te salgan al paso.
Desactivar el destructor de planetas: Entra por la puerta verde de hall principal, monta en los ascensores para llegar hasta la máquina que debes destruir.
Encontrar y destruir los cinco mecánicos granujas: Pasa por la única puerta que te queda, la azul. Tras un corto camino aparecerás en una sala con unos ventiladores en el medio, utilízalos para llegar a las plataformas elevadas donde te esperan tres de los cinco robots que tienes que destruir. Cuando acabes con ellos tírate al agua para activar una palanca que imprimirá más potencia a los ventiladores de la sala contigua, lo que te permitirá llegar a los otros dos robots que te faltan.
Cuarto mando: Pega con la cola a las mascotas robóticas que encontrarás por el camino, y rompe todos los contenedores que veas para conseguir las 100 moscas.

MONEDAS

La primera moneda la verás a simple vista por el camino. La segunda aparecerá cuando te enfrentes al robot de la primera tarea. Y la última está en una plataforma elevada en la sala de los ventiladores de la tercera tarea.

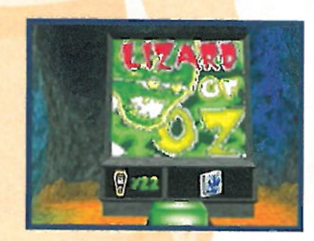
LAGARTO DE OZ

El acceso a este jefe de zona está en el segundo tramo de Que Violento es mi Valle.

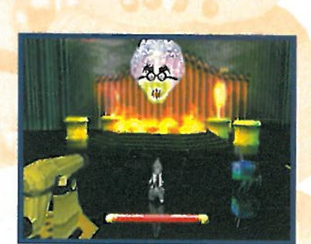
El lagarto en cuestión se trata de una cabeza que te lanza proyectiles a la vez que manda a sus lacayos.

Cada cierto tiempo aparecen cañones en distintas zonas del escenario, que deberás utilizar para atizarle en la cabeza.

Al final se te otorgará la llave que te permitirá llegar a Funky Town.



Prepárate para encontrarte con un bicho bastante feo y peligroso, pero que te dará la siguiente llave al derrotarle.



Utiliza el cañón de la izquierda para acabar con esa fea cabeza del fondo. Cuidado con los secuaces que te lanzará.

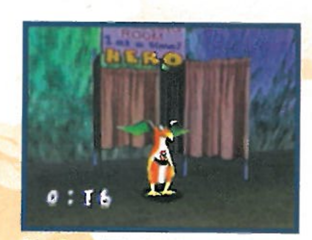
CUEVA DEL GEX:FUNKY TOWN

Desde aquí puedes llegar a los dos últimos niveles, Ganster Tv y Superhéroes Show, y al jefe final del juego, que no es otro que Rez. También encontrarás el último nivel secreto, está en el mismo patio que la entrada a Ganster TV.

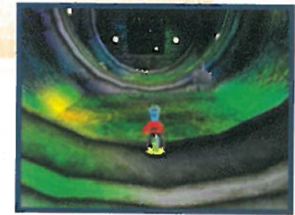
Tras obtener el último ítem ve a la caja fuerte de Control de Emisión que estará abierta.

En los tejados de Funky Town hallarás dos vestuarios donde podrás adquirir la capacidad de volar y superfuerza durante un tiempo limitado.

Utiliza la superfuerza para romper los barriles y coches para obtener más moscas (y así conseguir el mando). Además, cuando hayas roto los coches y otros objetos las vallas, podrás acceder a las tres monedas.



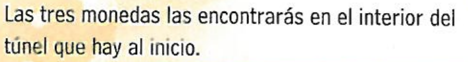
Bonito y útil disfraz, aprende a utilizarlo porque será imprescindible más tarde.



A tu izquierda tienes las tres monedas de ésta fase, pero protegidas por una valla.

ZARPAS

Las dos primeras zarpas las encontrarás en el túnel del principio. Hay otra en el cohete, en la zona de lanzamiento. En cima de las cajas colgantes hallarás dos más. En el marco de la puerta a las alcantarillas hay otra. Busca la pared roja para recoger dos más (puedes andar por la pared). Encima de un letrero hay otra. Y en uno de los tejado encontrarás la última de las diez.



MONEDAS



Las tres monedas las encontrarás en el interior del túnel que hay al inicio.

GANSTER TV

Hay una fase de Bonus cerca del monitor de entrada.

Utiliza tu habilidad para escupir fuego para romper los candados de las vallas y poder seguir avanzando, además puedes utilizar tus escupitajos para disparar a los ítems que veas inalcanzables, ya que el efecto será el mismo que si los recogieses tú mismo.

Para subir a los muros, impúlsate en los montones de neumáticos aprovechando su elasticidad.

Ten cuidado con los tipos que lanzan cajas porque aparecen pasado un tiempo en el mismo lugar y con las mismas malas intenciones.



Súbete en los cadáveres para llegar a sitios muy interesantes.

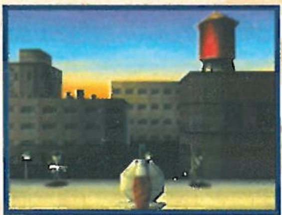


Busca cinco barriles como el de la foto para completar una tarea





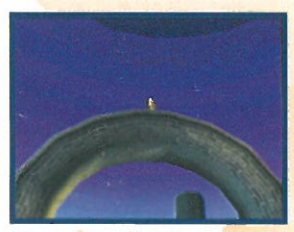
Ese cable te llevará a zonas que son inaccesibles de otra forma.



Vuelve a utilizar la artillería para acabar con esos tipos.

MONEDAS

La primera moneda está en el tubo de desagüe que hay en el agua del puerto. La segunda frente a la puerta que da al puerto y la tercera está en el arco de dicha puerta.



Con un escupitajo incorporarás el ítem a tu gran colección

MANDOS

Quemar 5 fajos de dinero gracioso: Tienes que utilizar las moscas que te dan la capacidad para lanzar escupitajos de fuego para quemarlos. Encontrarás un fajo en el primer patio y otros dos más en el segundo. El tercero y el cuarto están en el edificio en donde está el monitor de salida.

Destruir cinco barriles de cerveza: El primero está en uno de los patios, otro en la entrada al puerto y los otros tres en dicho puerto.

Salvar a Cuz de la chusma: Cuz está en el barco que está amarrado en el puerto. Para llegar hasta él utiliza el cable que sale desde uno de los tejados y que te conducirá hasta el famoso puerto.

Cuarto mando: Atiza a las palomas para que suelten alguna mosca. Rompe las cajas fuertes que veas por el camino y las que hay hundidas en el puerto.

ZARPAS

Aquí tienes las localizaciones de las 10 zarpas del nivel: dos en los cable que salen desde los tejados; otras tres en dichos tejados (dos de ellas están tras unas rejas que puedes romper); otras dos en el agua del puerto; otra en la parte de atrás de uno de los barcos; otra más en un callejón de la calle; y la última frente a la puerta que da al puerto.

SUPERHÉROES SHOW

Ármate de paciencia porque este nivel es realmente difícil.

Por el camino encontrarás varios "vestuarios" en donde podrás cambiarte de traje y así adquirir fuerza sobrehumana durante un tiempo limitado. Con esta fuerza extra podrás romper numerosos objetos como las estatuas que te obstaculizan en los cristales de los rascacielos, las columnas de la parte de los ascensores, la base de los depósitos de agua que te permitirán llegar a determinadas azoteas y las cajas fuertes.

Más adelante y tras una puerta con dos alas dibujadas, encontrarás otro vestuario que te proporcionará la habilidad de planear pulsando R2.

Nada más empezar, a la derecha, hay una azotea que está frente a unos ascensores con una diana dibujada. Utiliza la mosca para escupir a las dianas y actívalos. Aprovecha las numerosas paredes en las que se puede agarrar Gex.





Ya te dijimos que te sería útil aprender a volar y planear.

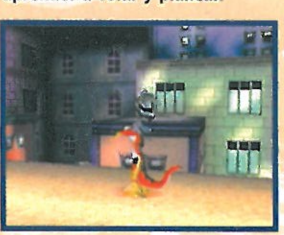
MONEDAS

Hay una moneda en la pared roja cercana al bombardero loco y otra en el rascacielos de la derecha de éste. La última está en una azotea cercana a un ventilador.

Ese vestuario te dará increíbles poderes, como la superfuerza.



Para que esos elevadores hagan su trabajo, dispara a las dianas.



Cuidado con las bombas que esos malhechores te lanzarán.

MANDOS

Vencer al bombardero loco: Devuélvele las bombas que te lance golpeándolas con la cola, tras darle tres veces, morirá

Coger a los tres gatos callejeros: El primero está en el tejado en donde está la mosca que te permite escupir a las dianas. El segundo en un tejado cercano a éste. El tercero lo encontrarás justo después de los ascensores que se activan con las dianas.

Encontrar a los cinco convictos huidos: Están repartidos por las distintas azoteas, cuidado con las bombas que lanzan.

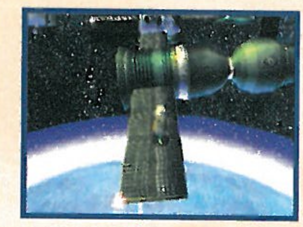
Cuarto mando: Tienes que, como de costumbre, recoger las 100 moscas, muchas de ellas las encontrarás pegadas a las paredes, así que a trepar.

ZARPAS

La mayor parte de las zarpas están dentro de las cajas fuertes. Hay otra en la pared roja que está justo enfrente del bombardero rojo, otra en la azotea que verás desde el vestuario que te dará el disfraz de hombre pájaro y otra en el ventilador que hay a la derecha de la plataforma desde donde te enfrentas al bombardero loco.

ESTACIÓN ESPACIAL REZ





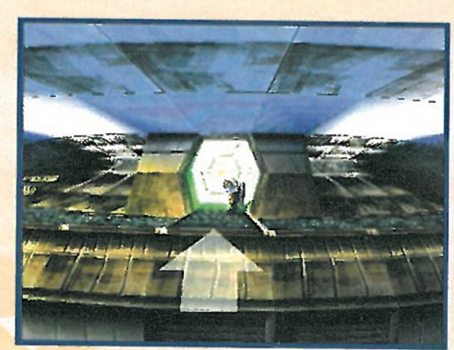
Antes de enfrentarte al causante de tus problemas, tendrás que buscar la forma de acceder a su guarida. Salta de satélite en satélite hasta llegar a una explanada formada por paneles solares. Aquí deberás buscar una pequeña caseta que oculta un interruptor, actívalo.

Sal y busca un ascensor que te lleve a la puerta de la guarida, que está cerrada.

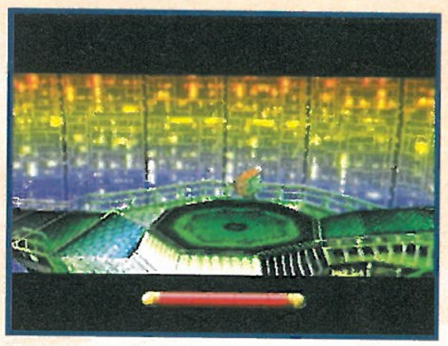
Busca otros dos ascensores para bajar a sendos paneles y activar otros dos interruptores, ahora ya puedes entrar.

No te asustes por el tamaño de Rez: es fácil acabar con él. Utiliza la mosca para escupir al pecho de Rez. Mientras, lanzará misiles que destrozarán las pasarelas: acércate a él.

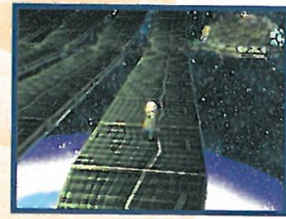
Primero dará un zarpazo alto, agáchate, luego uno bajo, salta, y por último uno o dos golpes. Las pasarelas se repondrán y podrás repetir el proceso hasta que muera. Disfruta del final...



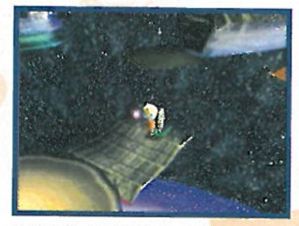
Para poder atravesar esa puerta busca los tres interruptores en los paneles solares de abajo.



Esas moscas serán tu única arma contra el causante de todos tus problemas, el malvado Rez.



Esa caseta oculta en su interior el secreto para abrir la puerta.

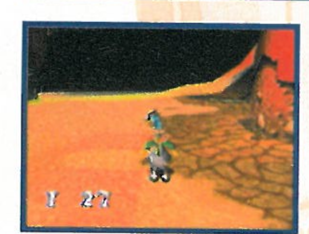


Tendrás que tener mucho cuidado en esta serie de saltos.



Esa chica se merece todo el esfuerzo que has hecho, palabra.

BONUS







Estos son los códigos que conseguirás tras completar las distintas fases de bonus. Suelen otorgar ventajas tales como vidas extra o la posibilidad de jugar con otros de los personajes del juego. A lo largo del texto os hemos ido detallando el lugar donde se encuentran estas fases de bonus y ya sabéis que para completarlas debéis recoger un número determinado de objetos en un tiempo límite. No tiene demasiado misterio, pero hay que ser rápido e ir a lo seguro.

Vacaciones TV:
▲ ● ★ ■ ■ ✖

Misterio TV:
■ ✖ ● ● ▲ ■.

TUT TV: ■ ✖ ▲ ■ ▲ ♦

Armada Canal:
■ ✖ ▲ ■ ★ ★

Bucanero programa:
♦ ★ ■ ✖ ▲ ●

Oeste Estación:
■ ♦ ■ ■ ▲ ♦

Mitología Red:
● ▲ ■ ★ ♦ ★

Cuentos TV:
■ ★ ★ ■ ▲ ▲

Dibujos Canal: ■ ♦ ▲ ▲ ★ ♦

Ganster TV: ✖ ♦ ★ ▲ ▲ ●.

Superhéroes Show:
★ ✖ ✖ ● ■ ▲



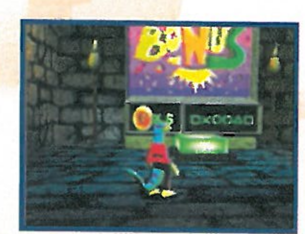
Tendrás que romper diez de estas cajas en muy poco tiempo. Quizá no te salga a la primera, pero no es difícil.



Otra vez montado en un tanque, pero ahora tus objetivos no son casas, sino tanques pilotados por robots propiedad de Rez.



En todas las fases de Bonus hay varios relojes que añadirán algunos segundos a tu tiempo.



Tras lograrlo, se te facilitarán unos códigos que te darán algunas útiles ventajas.

SECRETOS

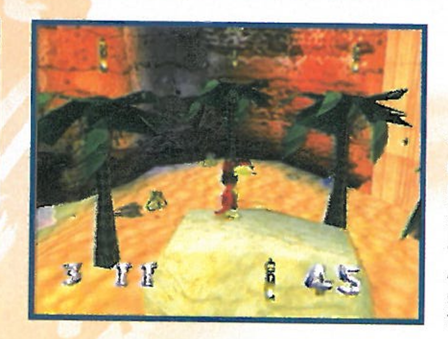
Cuatro son los niveles secretos que hay en todo el juego. En ellos podrás obtener las cuatro chapitas que abrirán la caja fuerte del Control de Emisión, una vez abierta introduce los códigos de las fases de Bonus y se te concederán ayudas como vidas extras e invencibilidad.



En algunas fases, podrás controlar a dos amigos de Gex, pero antes tendrás que liberarlos de sus prisiones.



Tienes una cantidad de oxígeno limitada: para reponerlo pasa por esas puertas submarinas o te ahogarás.



Tendrás que saltar sobre las tres palmeras si quieres recoger las 50 moscas del nivel. Tras completar los 4 niveles secretos se abrirá la caja fuerte del principio.

Astérix

¡Están locos estos romanos!

Año 50 antes de Jesucristo. Toda la Galia está ocupada por los romanos... ¿Toda? ¡No! Una pequeña aldea irreductible resiste al invasor.
Aquí tenéis la guía que esperábais para derrotar a esos infames romanos. Os desvelamos paso a paso cómo conseguir los ingredientes de la receta para la poción mágica que tan urgentemente necesita el druida Panorámix, y la forma de reconquistar de nuevo vuestros antiguos territorios. Recorreréis bosques, campamentos, montañas, lucharéis contra piratas y en el mismísimo Coliseo Romano.
No va a ser una tarea fácil, pero contáis entre vuestras filas con Astérix y Obélix, los más valientes guerreros que jamás ha

CONSEJUM GENERALUM

- **Para atacar** a los soldados, corre un poquito a su alrededor y golpéales por detrás. Ellos tardan algo en dar la vuelta y así te evitarás ser alcanzado con su lanza.
  También puedes cogerles y lanzarles al suelo o contra otro enemigo. Se quedarán un momento inconscientes, aprovecha para acercarte y darles un nuevo mamporro antes de que se levanten.
- **Utiliza el ataque especial** (R1 + botón de golpe) siempre que tengas energía suficiente. De un solo cachiporrazo lanzarás al romano fuera de la pantalla.
- **Las piedras** se pueden coger y soltar donde quieras para poder subir a sitios más altos.
- **No rompas las cajas** hasta asegurarte que no puedes saltar sobre ellas y alcanzar plataformas más elevadas.
- **Las cajas blancas** con un trébol te darán 10 monedas más, pero tendrás que darle un golpe antes. Además empezarás desde la última caja que hayas cogido en caso de que te maten. Están colocadas estratégicamente para que no tengas que empezar siempre desde el principio, así que, no te dejes ninguna.
- **Los calderos y las cantimploras** restablecen la energía de Obélix y Astérix respectivamente. Astérix también dispondrá de unas alas como las que lleva en su casco, con las que podrá volar, pulsando repetidamente el botón de salto, a sitios de otro modo inaccesibles.

ESTRATEGIUM









La pantalla de estrategia se compone de tres fases principales, si has jugado alguna vez al Risk, ya tienes bastante camino aprendido, si no es así, no te preocupes que es muy sencillo.

Primera fase: Los refuerzos.
Panorámix te dará refuerzos con un cierto número de pociones mágicas que variarán dependiendo de la cantidad de monedas que recojas en los territorios clave (fases de plataformas). Si todavía no has invadido ninguno, el número de pociones será normalmente de nueve.

Segunda fase: El ataque.
Debes decidir junto con Obélix los territorios romanos que quieres atacar. Utiliza la visión general del mapa (R1) y así te será mucho más fácil hacerte una idea de los puntos débiles del César.

Las casetas romanas de color azul oscuro indican que contienen un máximo de 3 soldados, las de color azul claro de 4 a 8 soldados, y las de color rosa están ocupadas por más de 8 soldados.

Para conquistar un nuevo territorio, primero descubre cuantos soldados romanos lo ocupan y después manda a tus guerreros siempre en número superior. Con uno más normalmente será suficiente.

Puede ocurrir que atacando con el mismo número de efectivos ganes la batalla, pero esto no es lo habitual. Utiliza esta última táctica sólo en situaciones comprometidas. Solamente podrás atacar desde una comarca en la que tengas al menos dos unidades.

En el mapa hay 7 territorios claves, marcados por una banderita roja en el plano general. Si asaltas alguno de estos territorios, pasarás a la fase de plataformas y solamente conseguirás conquistarlo si coges el ingrediente mágico para la poción de Panorámix. De igual modo, conquistando territorios normales, puedes encontrar fases de Bonus.

Te resultará algo más sencillo reconquistar la Galia, si invades primero los territorios del norte, para luego ir bajando hacia abajo. De cualquier manera, tu primer objetivo debería ser la región de Carnac y seguidamente el campamento romano.

Tercera fase: Movimientos de tropas.
Astérix te permitirá repartir tus tropas, pero sólo las podrás trasladar a regiones colindantes que estén bajo tu control, de modo que hay que procurar que las zonas más avanzadas que están en contacto con el enemigo estén siempre aseguradas con el mayor número de galos posible.

Las que quedan por detrás, pueden quedarse con un solo galo, ya que no podrán ser atacadas directamente.
Debes procurar, a medida que vas conquistando territorios, que siempre estén conectados en algún punto con la aldea gala, si quedan aislados no podrán recibir refuerzos.

Una vez que agotes tus tres turnos, será el momento en que los romanos muevan y probablemente intentarán atacar tus regiones más desprotegidas.


Astérix te ayuda a distribuir las tropas por los territorios. Coloca más en los que están cerca de los romanos.


El viejo druida Panorámix te obsequiará con porciones de poción mágica. Cada unidad te otorga un guerrero.



Es el turno de los Romanos. Harán un despliegue de tropas a los territorios colindantes antes de atacar.

LAS FASES DE PLATAFORMUM

CARNAC

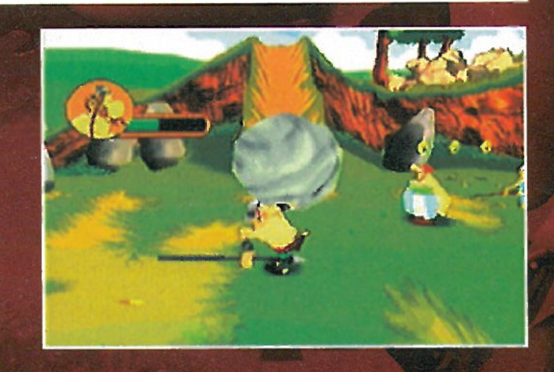
Coge las primeras monedas que veas, por supuesto, tienes que intentar conseguir el mayor número posible de ellas. Tras el menhir hay una cantimplora oculta, las otras cuatro cantimploras de la fase están a la vista.

Encuentra una rampa de la cual cae rodando una gran piedra, ten cuidado de no cruzarte en su trayectoria. Puedes coger en brazos a los romanos que te atacan y lanzarlos contra la roca rodante.

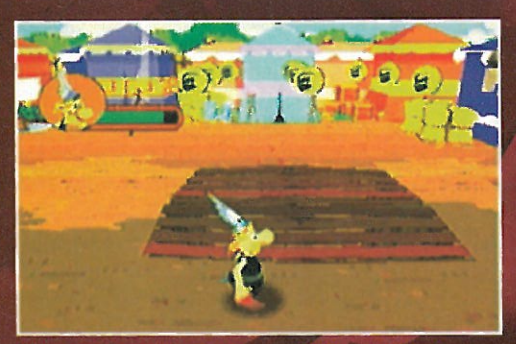
Tras cruzar el puente de piedra, encontrarás a un tribuno, los reconocerás por que son romanos que llevan espada corta y visten de forma diferente a los soldados normales. Este enemigo es algo más correoso que los demás, ten cuidado con él.

Cruza un nuevo puente, esta vez de madera, y encontrarás otra rampa de la que caen rodando piedras. En este punto deberás verte las caras con el hermano del tribuno anterior.

Ya sólo te queda pasar una tercera rampa de rocas y enfrentarte a dos romanos, para conseguir uno de los ingredientes de Panorámix, el menhir de bolsillo.



CAMPAMENTO ROMANO



Bajo estas inocentes tablas se esconde una trampa mortal. Coge las monedas rápidamente y no te quedes encima de las maderas más de unos segundos.

Nada más pasar el puente, sube a las dos torretas que hay en la entrada y encontrarás dos cantimploras. No rompas las cajas hasta que hayas subido, porque sino no podrás hacerlo.

Puedes entrar en la tienda roja del fondo y encontrarás monedas y vida para Astérix. De la tienda azul saldrá una lanza que te quitara energía si intentas acceder a su interior.

Lo siguiente es derrotar a un batallón de romanos cubiertos con sus escudos y formando un cuadrado. Ellos irán sacando sus lanzas para atacarte, entra en su formación dando un rodeo y evitando las lanzas y una vez que estés dentro, ponte a repartir mandobles a diestro y siniestro.

Puedes subir por las rampas de madera para coger un buen número de monedas, pero te lo pondrán muy difícil los toneles que irán cayendo, así que ten cuidado.

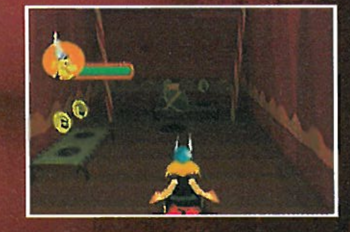
En el ataque del segundo batallón, coge la cantimplora antes de que salgan, porque una vez que estén en pantalla ya no te podrás hacer con ella. Acaba con ellos y recoge unas monedas que están situadas encima de unas maderas, pero cuidado, es una trampa y si te quedas mucho tiempo encima de las tablas, éstas se hundirán, caerás a un foso y tendrás que volver a empezar.

A partir de este punto tendrás que acabar con dos batallones de romanos más, y con tres soldados en una de las tiendas, pero tendrás la ayuda en forma de vida dentro de una caseta verde.

Una vez que acabes con ellos, será tuyo el estandarte romano.







EL BOSQUE

Entra en esta fase con la poción mágica a tope, ya que es una de las más difíciles del juego.

Un escuadrón de romanos: ya sabes como hay que eliminarlos. Si golpeas a los jabalíes que de vez en cuando salen corriendo por la pantalla, te encontrarás con que sueltan vida.

Encuentras una zanja en mitad del camino, coge bastante carrerilla para saltarla, llega hasta el final de la pantalla y no subas por el sendero del que caen troncos, Más tarde lo haremos, antes debes coger unas alas para el casco de Astérix en el pequeño bosque del fondo.

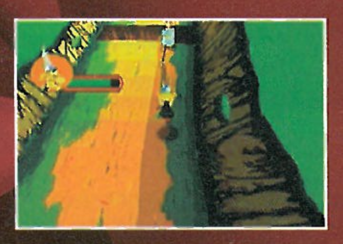
Golpea las cajas blancas con el símbolo del trébol y salta para coger las alas que han salido. Una vez que las tengas, pulsando repetidamente el botón de salto podrás volar durante un tiempo.

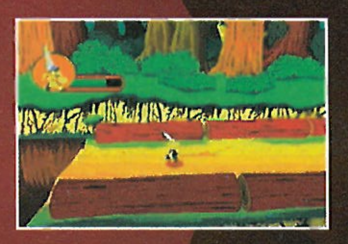
Recoge todas las monedas que encontrarás entre las hojas de los árboles y accede a la entrada secreta del tronco del árbol que tiene un color marrón más clarito. Vuela lo más alto que puedas por el interior del tronco y encontrarás una sorpresa.

Ahora es el momento de pasar por la zona de troncos que habíamos dejado atrás anteriormente.

El truco consiste en saltar los troncos hacia delante, pero haciendo una diagonal, para esquivar las lanzas que te irán lanzando los soldados. Cuidado con las zanjas.

Una vez que pases esta zona, tienes que ir a la izquierda donde encontrarás otro pequeño bosque de árboles que podrás recorrer con las alas bien clavadas en el casco.







Aquí hay tres árboles de color más claro con entradas ocultas en los que encontrarás pociones para recuperar tu energía.

Ve hacia la derecha para cruzar una bajada de troncos muy complicada. Ten paciencia y sigue estos consejos. Salta el primer tronco y agáchate en el siguiente con el botón triángulo, y así sucesivamente. Si te da algún tronco, aprovecha los segundos que quedas intermitente para avanzar todo lo que puedas.

Una vez que pases esta zona conseguirás la rama de muérdago.



Salta un tronco y agáchate en el siguiente con botón triángulo. Ten paciencia porque salen muchos troncos.



Entra por los troncos de color más clarito y hallarás zonas secretas. Vuela hasta arriba para coger pociones.









ALPES FRANCESES

Juegas con Obélix, lo cual es un pequeño hándicap, ya que esta fase tiene muchas plataformas pequeñas en las que debes medir bastante el salto y Obélix es menos preciso que Astérix en este aspecto.

Nada más empezar, te encuentras con un soldado muy correoso y tras deshacerte de él, con los primeros saltos. Apresúrate en saltar de plataforma en plataforma, ya que te puede caer encima un auténtico alud. Estas plataformas están un poco en diagonal unas con otras: te avisamos para que no acabes en el barranco todas las veces. También puedes caer al vacío si te sales del camino, de modo que camina pegado a la pared.

En el camino a la segunda zona de saltos encontrarás un par de soldados, no deberían darte muchos problemas.

En esta zona la particularidad consiste en que algunos saltos debes hacerlos con carrerilla y otros sin ella. Aparte del alud que cae en el último... Presta atención a este consejo ya que te puedes







quedar atascado fácilmente. Un buen truco es fijarse en la sombra de Obélix para caer siempre en el sitio correcto.

Baja corriendo la rampa sin miedo, ya que es muy difícil intentar esquivar las bolas de nieve. De todos modos en el centro hay cantimplora que te repondrá la energía que has perdido con el golpe.

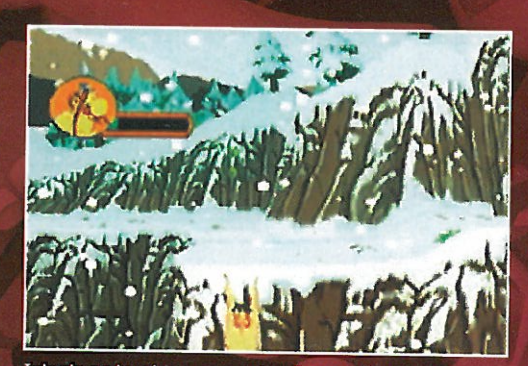
Si sigues siempre a la derecha, sin hacer caso al camino que va hacia el fondo, llegas a un barranco con unas monedas en el aire, tírate que aterrizarás en una plataforma que no se ve en la pantalla.En ese punto tienes la entrada a una cueva con plataformas moradas. Baja hasta abajo recogiendo las monedas, pero cuidado, al final te espera un oso con muy malas pulgas. La salida de la cueva te deja en el mismo sitio por el que entraste.

Ve ahora por el camino del fondo. Es probable que te encuentres de nuevo con un oso. Encontrarás unos salientes en la nieve a los que debes subir cogiendo impulso en el salto. Arriba te espera un caldero y una caja blanca, además tienes la entrada a una cueva con alguna sorpresa.

Dirígete a la derecha y hallarás las últimas plataformas. Nada más superarlas te encontraras el trébol para la pócima del druida.



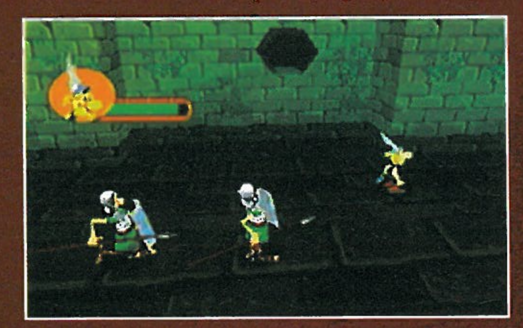
La zona de saltos más complicada del juego. Fíjate en la sombra de Obélix y toma un poco de carrerilla al saltar.



Intenta andar siempre pegado a las paredes de la montaña, si no quieres ver a Obélix caer al precipicio.

AQUAE CALIDAE

Esta fase es bastante sencilla. Juegas con Astérix y en su primera parte debes investigar la ciudad. Encontrarás romanos dispersos, algún pasadizo y muchos barriles. Atiza a todos los romanos, ya que uno de ellos te dará una llave roja al ser derrotado con la que podrás abrir una puerta de madera.



Pasa el puente y los jardines hasta cruzar una puerta con los arcos de piedra.

¡No te tires a la piscina!, sigue a la siguiente habitación donde serás atacado por varios soldados. Una vez que les derrotes toca la caja blanca y prosigue hasta la estancia con el suelo a cuadros y las paredes de color rosa. Déjate caer por el pasadizo y llegas al sótano.

Sólo te resta luchar de nuevo con los soldados y hecho esto obtendrás las sales de baño.



Al llegar a este punto, limítate a recoger las monedas de alrededor. Domina tu curiosidad y no te lances a esta piscina, aunque tengas mucho calor. Si lo haces, tendrás que volver a empezar la fase de nuevo.

NARBOA



Salta en esta zona de modo que caigas en la cornisa, de otro modo jamás alcanzarás el tejado.







Recorre la ciudad en busca de monedas, te atacarán algunos romanos.

Sitúate junto al carro de paja y ve hacia la derecha para cruzar una puerta con los marcos verdes. Para conseguir la cantimplora debes saltar desde el tonel que está algo mas separado.

Tienes a tu alrededor maquinaria para prensar uva y un agujero en el suelo que es una trampa.

La primera cinta transportadora no conduce a ningún sitio: la salida se encuentra al final de la segunda cinta.

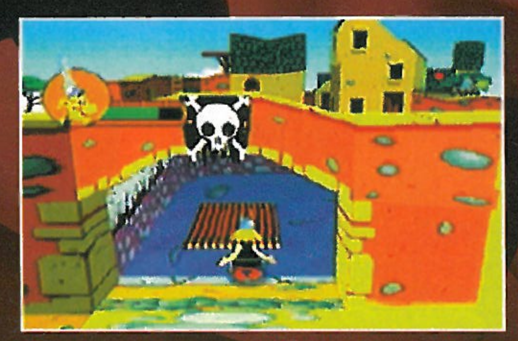
Te espera un duro ataque de centuriones y escuadrones de soldados. Una vez que les des su merecido, tienes que saltar por encima de los puestos de frutas para acceder a los tejados.

En el salto al segundo tejado, ten la precaución de hacerlo de modo que caigas en la cornisa. Es algo estrecha y te costará un poco afinar, pero es la única manera de conseguir llegar a él.

Cuando vuelvas de nuevo al suelo te encontrarás con un auténtico toro de lidia que hace las veces de enemigo final. Corre un poco y espera su embestida, momento en el que debes apartarte un poquito para golpearle o cogerle en brazos para tirarlo al suelo. Eso sí, después, echa a correr de nuevo. Tendrás que golpearle muchísimas veces para vencerle.

El premio es la ánfora de vino.

CIUDAD PIRATA



Te puede ocurrir que te precipites al agua una y otra vez al intentar este salto. Astérix se golpea en la cabeza con el arco y cae al agua. El truquillo está en colocarte en el mismo borde y efectuar un pequeño salto adelante.

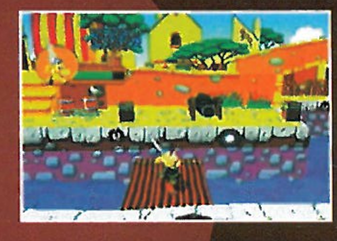
Adéntrate en el puerto. Te atacarán tres veces los piratas que son más duros que los romanos.

Pasa una escalera y llegarás a un embarcadero con una balsa de madera. Salta desde el borde a la balsa y ésta comenzara a navegar por el canal.

Atención a los cañones, si ves que alguna bala te va a pasar cerca, agáchate con el botón triángulo.

Cuando llegues al final del canal, salta de la balsa y caerá del cielo un cofre grande de madera que contiene el oro de los piratas.







LAS FASES DE PLATAFORMUM SECRETUM

BARCO PIRATA

Cuando conquistes todos los territorios romanos en el juego de estrategia, el barco pirata que ha estado anclado todo ese tiempo, atacará a tu pequeño pueblo galo.

Coge las alas de la caja situada en el suelo del barco, vuela hasta la bandera pirata y coge las monedas que irán apareciendo, toca la segunda caja blanca. Coge unas nuevas alas, dirígete hasta lo más alto del mástil y déjate caer para romper la trampilla que hay en cubierta.

Una vez en el interior del barco tendrás que verte las caras con muchos piratas, atención especial al grandote y negrito vigía.

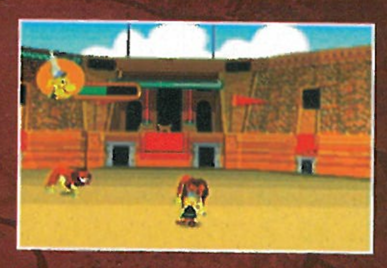
El interior del banco está repleto de barriles y cajas con muchas monedas, así que aprovecha para recolectar un buen montón.

El jefe final es el capitán de los piratas, derrótale y te entregará el plano de Roma.





ROMA





En tu corto camino hacia el Coliseo Romano serás asaltado constantemente por gladiadores.

Estos nuevos personajes se cubren mejor con sus escudos, por lo que será más difícil derrotarlos sin que te hagan daño. Pero no te preocupes porque también encontrarás muchas cantimploras para reponer fuerzas.

Ya en la arena del circo romano tendrás que batallar con más gladiadores y por supuesto, con varios leones a los que podrás vencer golpeándoles cuatro veces.

Cuando solamente quedes tú en la arena, serás recompensado con la corona de laureles del Cesar.

A partir de este momento se pasa a la secuencia final del juego donde se revelara la verdadera naturaleza de la receta de Panorámix.

Mejor no os decimos nada al respecto, para que os podáis reír a gusto...

LOS BONUM

Cuando en la zona de estrategia entres a atacar a algún territorio cualquiera, ocasionalmente accederás a las secuencias de Bonus. Son pequeños niveles en los que nos enfrentamos a mini-juegos sin mayor trascendencia, pero que resultan muy divertidos.

EL LANZAMIENTO DE ROMANOS





Empiezas el juego con Obélix agarrando por los pies a un romano.

Pulsa repetidamente el botón cuadrado. Cuanto más rápido lo hagas, más lejos lanzarás al soldado.

Para soltarlo pulsa X. El ángulo se indica con marcas en el menhir.

La quinta línea viene a representar el mejor ángulo para conseguir un lanzamiento lejano.

EL ROMPEDOR DE TONELES

Juegas con Astérix y se trata de romper todos los toneles y vencer a los romanos que aparezcan en pantalla antes de que finalice la cuenta atrás.

Uno de los toneles contiene un ítem. En caso de que lo descubras cuando todavía te quedan barriles que romper, tendrás que tocarlo de nuevo cuando acabes con el último.





EL TRUCUS MAGNIFICUS

Si pese a esta guía, todavía te encuentras con problemas, a lo mejor este sencillo truco para elegir nivel, puede ayudarte.

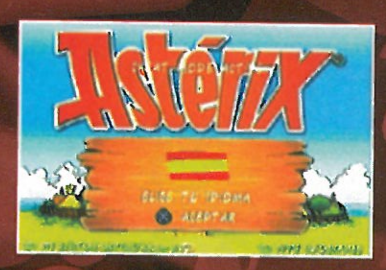
En la pantalla de selección de idioma presiona ▲, y sin soltarlo pulsa:



↑, →, ↓, ←, ←, ↓, →, ↑.

Sabrás que el truco ha funcionado si aparece en pantalla la frase "Check Mode Active".

Cuando entres en una partida nueva, podrás elegir libremente la fase en la que quieres jugar, pero no te funcionará con partidas ya salvadas.



SELECT A LEVEL TO LOAD
FOREST
ROMAN FORT
FRENCH ALPS
CARNAC
PIRATE SHIP
AQUA
NARBOA
ROME
PIRATE CITY
BARREL BREAK
THROW A ROMAN
STRATEGY

Grandia

El comienzo de una mágica aventura

Grandia es uno los RPG más divertidos y fascinantes que podéis encontrar, pese a que tenga un problema de difícil solución: el idioma. De todos modos, su profunda trama y sus variadas situaciones lo convierten en una más que interesante alternativa a *FFVIII*, pero como podéis tener problemas, con esta guía vamos a tratar de llevaros de la mano por sus enormes mapeados y de descubriros los puntos débiles de sus peligrosos enemigos. Probad, no os vais a arrepentir.

CONSEJOS PRÁCTICOS

• **Habla varias veces con los personajes** ya que puedes conseguir información muy importante.
• **Pelea siempre que puedas** ya que de este modo ganarás más experiencia y subirás tu habilidad con las armas y magias, además de conseguir nuevos ataques especiales.
• **Registra todos los niveles a fondo**, nunca se sabe dónde puede estar ese objeto tan necesario o ese arma demoledora.
• **Siempre que tengas algún objeto nuevo** en tu poder comprueba si es mejor que el que había en su lugar (sobre todo en el caso de las armas).
• En las peleas **examina a tu rival** para ver cuál va a ser su próxima acción y así actuar en consecuencia.
• **Mira la brújula** para no perderte. Recuerda: la aguja amarilla señala hacia donde caminas y la roja la salida del mapeado en el que estás.
• Cuando estés en batalla y ataques primero **fíjate si los rivales están agrupados**. Si es así, usa algún hechizo que los pueda herir a todos.
• La mejor estrategia peleando es que **todos los miembros del grupo ataquen al mismo rival** ya que así tus enemigos perderán un miembro del grupo por turno.
• **Cambia a menudo la visión de la cámara** para no perder ningún detalle de los escenarios que te rodean y de los posibles objetos que guardan.
• Por último, **no apagues la consola cuando empiecen los títulos de crédito**, ya que así podrás asistir a una emotiva escena final, 10 años después de los sucesos narrados en el juego.

EL DESAFÍO DE GANTZ

Metas: Encontrar los cuatro "tesoros" que Gantz ha escondido por toda la ciudad (en realidad son unos trastos viejos) para que él y sus amigos nos dejen atravesar un puente.
Objetos: Los cuatro tesoros.

Tras la escena de presentación **Sue** te dirá que ha encontrado el **primero** de los tesoros. Para localizar los restantes lo mejor será que hables con **Gantz** y le pidas que te dé pistas sobre la localización del segundo.

Tras eso dirígete hasta el puerto (está en la parte sur de la ciudad), y una vez en él camina hasta que estés próximo a un almacén. Allí verás la **tapadera de un puchero**, éste es otro de los tesoros, el **escudo de luz**.

Vuelve al pueblo y habla de nuevo con **Gantz** para que te dé otra pista acerca del siguiente: te dirá que el tesoro se encuentra en un lugar donde siempre se oye correr el agua. Encuentra el **río** de la ciudad (no tiene pérdida) y cambia la perspectiva de la cámara de tal forma que consigas ver unas escaleras que van desde la calle hasta un camino cercano al río. Avanza por esta ruta y al final verás el tercer tesoro, **la armadura del guerrero**, un puchero abollado.

Camina hacia el puente, comunica a **Gantz** tu nuevo hallazgo y habla con él varias veces para que te diga dónde se encuentra el último tesoro: en un cajón de su casa cuya llave la tiene su hermano pequeño, **Tentz**. Para hacerte con él tendrás que encontrar a Tentz, que suele estar cerca del otro **puente** de la ciudad. Habla con él para que te diga que ha perdido la llave que custodiaba y cuando tengas que responderle selecciona la segunda opción de la conversación. Tentz se asustará y te pedirá ayuda para encontrar la llave. Te dirá que perdió la llave cerca del **bar** situado próximo al río. Ofrécete a buscarla, camina hasta llegar allí y acércate a la orilla. Cuando veas que **Justin** y **Sue** empiezan a gatear significará que estarás cerca de ella. Cuando la encuentres ve de nuevo a hablar con Tentz. No sólo nos la regalará, sino que además nos llevará a su casa para que podamos coger el **último tesoro**.

Tras eso vuelve al puente, en donde verás a **Gantz** y a sus amigos enfrascados en una pequeña trifulca. Aprovecha el momento para atravesar el puente y salir de la zona.









COMIENZA LA AVENTURA

Metas: Conseguir pruebas de la existencia de los Angelou.
Objetos: 1 Kit de primeros auxilios, 1 antídoto, "Spirit Stone", carta de acceso, Old Armor y Resu Potion.

Ve a la **taberna** (la casa de Justin) al oeste de la cuidad y sube hasta llegar al dormitorio de Justin. Registra todo y llévate el **kit de primeros auxilios** y el **antídoto**. Baja ahora al primer piso y habla con **Lilly**. Cuando te pregunte sobre lo que has hecho esa noche elige la última opción y deja que hable **Sue**, ya que de cualquier otro modo tu madre te golpeará. Luego cena con ambas.

Cuando te despiertes al día siguiente habla con **Lilly**, salva la partida y ve al **museo** que se encuentra al este de la ciudad (cerca de la casa del inventor). Entra y habla con el cuidador para que te muestre una **estatua** y de paso te dé la **Spirit Stone**.

Cuando os deje a solas examina la estatua y, como eres un poco torpe, la acabarás destrozando. Intenta repararla y ve a hablar con el cuidador. Cuando te pregunte elige la segunda respuesta. Pese a todo, el cuidador empezara a reírse creyendo que el incidente sólo ha sido una broma y te dará la **carta de acceso**. Sal del museo, y avanza por la carretera de **Marma** hasta llegar a las **excavaciones**.

Una vez allí, muestra la carta al guardia de la entrada y entra en el complejo. Avanza hasta llegar a la entrada de la excavación (tiene forma de boca abierta), y enseña la carta a las comandantes **Nana**, **Saki** y **Mio**. Ellas destruirán la carta y te dejarán









solo, momento que debes aprovechar para salvar la partida y entrar.

Observa la escena y después avanza hacia delante hasta escuchar a dos guardias conversando. Tras eso, gira a la derecha, sigue recto, gira otra vez a la derecha, avanza y escucha de nuevo a las tres comandantes. Cuando terminen de hablar, introdúcete por el hueco estrecho que verás cerca de ellas y sigue por el camino que hay a la izquierda hasta llegar a un **Save point**. Salva, recupera vida y sal del escenario.

Avanza hacia el oeste hasta que llegues a un **punto azul** (sirven para ver el mapa del nivel a vista de pájaro), y luego camina hacia el noroeste hasta que veas unas **escaleras**. Sube por ellas y avanza por la plataforma hasta que llegues a la **Old Armor** del cajón. Cógela y desciende por otras escaleras que verás cerca de un **punto azul**.

Avanza hacia el oeste, sube a la plataforma y coge el **dinero** y la **Resu Potion** del cofre. Al hacerlo activarás una trampa que te llevará al suelo. Nada más tocarlo, vuelve a subir a esta plataforma y pulsa X sobre la marca amarilla. Un pilar caerá sirviéndonos como puente entre esta plataforma y la que está situada enfrente. Camina hacia ella, contempla la siguiente escena y tras esto **salva** la partida y recupera vida, ya que pronto tendrás que enfrentarte al primer jefe final del juego.

Cuando la **Spirit Stone** abra la puerta, avanza por el pasillo hasta que el camino se bifurque y métete por cualquiera de los ramales. Llegarás a un **botón** rosa o verde (dependiendo del camino que hayas tomado), que deberás presionar hasta que la puerta de enfrente pueda ser traspasada (puede que tengas que apretarlo varias veces).

En esta nueva habitación verás dos plataformas que lindan con otras dos puertas y un camino que te lleva a un círculo central con un **botón rojo**. Avanza hacia él y presiónalo hasta que puedas salir a un corredor lleno de estatuas.

Avanza, contempla la escena, y, una vez esté abierta la puerta, sigue avanzando hasta que te encuentres con la misteriosa **Liete**. Te dirá que vayas a **Alent**, que está en el **continente de Elencia**. Sal de esta habitación y emprende el camino de vuelta.

Por desgracia, a la salida serás interceptado por **Mullen**. Da igual lo que respondas, averiguará la verdad amenazando a Sue. Cuando termine todo el interrogatorio observa la secuencia en que consigues engañar a Mullen y a Leen pulsando el botón rojo de la plataforma, y camina hacia la salida de esta fase.







Cuando llegues a la estatua que abrió la Spirit Stone, te encontraras con uno de los múltiples jefes finales de este juego, el **Rockbird**.

Rockbird:
Vida: 300.
Mejor estrategia: Usa los ataques críticos de Justin y Sue.
Como el Rockbird es muy lento atacará menos veces que tú, por lo que lo único que debe preocuparte es curarte cuando estés por debajo de los 20 puntos de vida. Una vez despachado, sal corriendo ya que pronto saldrán detrás de ti Mullen y Leen.



NO PUEDO CREER QUE ESE TÍO SEA JAVA

Metas: Entrar al café, llegar a Leck Mines. Entregar la cartera a Java, matar al rey orco y escapar de la mina.
Objetos: La llave del café, la cartera de Java, Safe Helm, Wod Sword, Hi Hammer, Hand ax, Hound sal, Def Seed.

Ya de vuelta en **Parm** verás una charla entre Justin y Sue, en la que ella te sugiere que vayas a ver a **Lilly**. Ve a casa y pregúntale a tu madre como conseguir un bote para poder ir a **Alent**. Habla durante la cena con **Lilly** y **Sue** hasta que te recomienden que vayas al **puerto**.

Una vez allí, conversa con el **marinero** que está cerca del almacén para averiguar cómo conseguir el **permiso** para Elencia. Nos dirá que tenemos que hablar con **Java**, un vetusto aventurero que suele estar en el Café del pueblo. Ve hacia allí, aunque la dueña no te dejará entrar porque eres un niño, y además porque no tiene la **llave**. La tiene uno de sus empleados, que está en el puerto. Para pasar, vete de nuevo al puerto y habla con el empleado (uno de los que van vestidos de verde) para recuperarla. Ya con ella en tu poder, entrégasela a la propietaria que, agradecida, te dejará pasar esa noche.





Por desgracia Java no aparecerá esa noche, por lo que tendrás que hablar con la clientela y con la dueña para averiguar su dirección (las **Leck Mines**), y para que te encarguen entregarle su **cartera**, que se dejó olvidada la noche anterior. Así pues, espera a que se haga de día y entra en la **estación** para comprar los **billetes** que te llevarán allí.

Después de ver la preciosa secuencia del tren, sigue por el camino que va al sudoeste hasta llegar a la casa de Java. Al principio no lo verás, pero nada más dejar la **cartera** sobre la mesa aparecerá. Tras hablar con él, sólo accederá a dejarte su **pase** una vez hayas "limpiado de monstruos" las profundidades de la mina. Accede (no te queda otra opción), **guarda la partida** antes de meterte en la mina, y camina hacia el oeste siguiendo la vía del tren hasta llegar a **Leck Mines 2**.

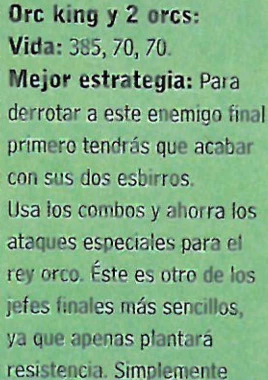
En esta localización tienes que hacer lo siguiente: avanza a la izquierda hasta que

llegues a un **puente roto**, y tírate para llegar al **Safe Helm**. Sube por la **cuerda** y aparecerás en el otro lado del precipicio. Pelea con el orco que está delante de la **Wod Sword**, cógela y avanza hasta una marca a la derecha que te permitirá volver al otro lado del precipicio, desde donde debes dirigirte hacia el inicio de Leck Mines 2.

Una vez allí, elige el camino de la derecha y encontrarás el **Hi Hammer** atravesando un puente. Eso sí, antes de cogerlo tírate del puente para hacerte con el **Hand Ax**.

De nuevo en el puente, continúa andando por la vía hasta llegar a un par de puntos azules, y sigue la vía que va hacia el norte hasta encontrar tres orcos esperándote en una especie de altar. Antes, recoge el **dinero** que se encuentra desperdigado cerca del altar.

Orc king y 2 orcs:
Vida: 385, 70, 70.
Mejor estrategia: Para derrotar a este enemigo final primero tendrás que acabar con sus dos esbirros. Usa los combos y ahorra los ataques especiales para el rey orco. Éste es otro de los jefes finales más sencillos, ya que apenas plantará resistencia. Simplemente asegúrate de que tu nivel de salud no baje demasiado, y cúrate cuando te veas con poca vida. Cuando acabes con los tres, disfruta de la espectacular escena final.









NO VOY EN TREN, NI TAMPOCO EN AVIÓN

Metas: Embarcar. Salvar a Sue, limpiar la mancha de la cubierta del barco, vislumbrar con Feena el barco fantasma
Objetos: Key to Quartess, Beef Jerky.



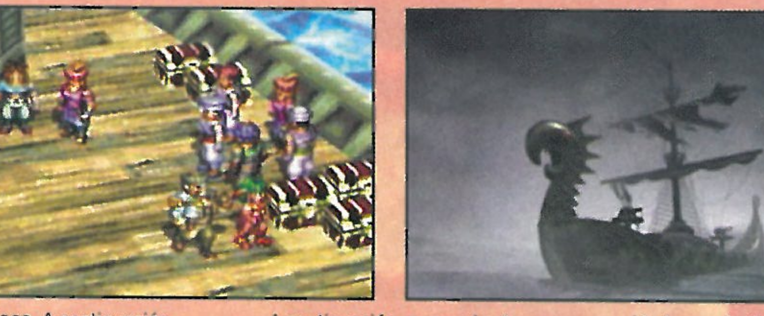
Después de la escena dirígete a casa de Lilly y cena con ella. Al día siguiente ve al **puerto** y habla con el guardia que está cerca del punto de salvación. Ve hasta el barco y lee la carta de Lilly antes de embarcar.

Ya en el barco, cruza la cubierta y atraviesa la puerta que lleva al **Steamer Passegawey**. De allí, tuerce a la izquierda para llegar al **Steamer Passegawey 2**, y registra las habitaciones cercanas. Si quieres, en el **Steamer 2nd Class Cabin** puedes comprar y vender cosas.

Tras eso, vuelve al **Steamer Passegawey 1** y verás a **Puffy**. Síguelo hasta cubierta, donde verás que quieren echar a Sue por la borda. Para salvarla habla dos veces con ella y otras dos con el capitán, y cuando te pregunte escoge la segunda opción.

Una vez amanezca, habla con el marinero que tienes más cerca para que te dé la **Key to quartess**. A continuación, sube por las escaleras y charla con otro marinero. Te hará tres preguntas sobre las reglas del mar, a las que debes contestar siempre con la primera de las respuestas para obtener el **Beef Jerky**. Cuando termines, ve al **Steamer 1st Class Cabin** y habla con la mujer que se hospeda en este compartimento, ya que tienes que limpiar su baño.





A continuación, avanza hasta el **Steamer Lounge** y juega con un tipo a cara o cruz (da igual si ganas), y luego ve a la cubierta y habla con el marino para que te encargue otra tarea: **limpiar una mancha** de la cubierta. Esta prueba tiene truco: si presionas R2 la velocidad y el poder con el que Justin limpia irán a tope. Eso sí, ten cuidado con no pasarte con ninguna de las dos barras, ya que si lo haces Justin se cansará y dejará de limpiar.

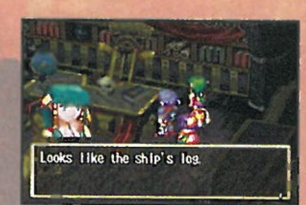
Vuelve a tu camarote para dormir y cuando vuelvas a la cubierta al día siguiente te encontrarás con **Feena**, la aventurera más famosa. Habla con ella, síguela al camarote del capitán y escucha su conversación. Cuando el capitán pida voluntarios para explorar el **barco fantasma**, ofrécete tú mismo.

EL BARCO FANTASMA

Metas: Entrar en el barco, descubrir lo ocurrido con la tripulación y matar al Squid King y a sus dos tentáculos. Comprar un Mana Egg, lograr tu primer hechizo y hablar con el presidente de la sociedad de aventureros.
Objetos: Pirate Hat, Wind Charm, Adm Sword, Mana Egg, Resu Potn, 2 Wound sal.

Desciende por el mástil hacia el barco, desde cubierta baja por el agujero que hay a la derecha y llegarás a una habitación. Recoge el **dinero**, salva, introdúcete en el **ghost ship hold** y camina hasta que Feena diga "I think we can go down here". Entonces deslízate a otra habitación, camina un poco hasta otra cuerda, y avanza hasta llegar al **Ghost Ship Tresaure Room**. Una vez allí, recoge el **dinero** y ve por la puerta de la derecha. Aparecerás en el **Ghost Ship Hall**. Baja por una soga y camina hasta llegar a un agujero en la pared. Crúzalo para llegar al **Ghost Ship Lowed Deck**, donde encontrarás el primer **Wound Sal** y el **Wind Charm**. Con ellos en tu poder, sube por las escaleras al **Ghost Ship Mid Deck**, coge otro **Wound Sal**, sube por las escaleras y, sin salir de la habitación, coge el **Pirate Hat**.





Tras eso, sube por las otras escaleras al **Ghost Ship Hall**. Cerca de una puerta se encuentra el **Adm Sword**, un **Resu Potn** y un **save point**. Salva, entra por la puerta gigantesca, mira el **libro** que hay encima de la mesa, y prepárate para enfrentarte con el peligroso monstruo del barco fantasma.

Squid King, Right Tentacle, Left Tentacle:
Vida: 592, 356, 438.
Mejor estrategia: Usa los ataques especiales de Justin y la magia Burnflame de Feena, un hechizo de fuego que debe estar a punto de aprender. Si estás bajo de vida usa el procedimiento habitual (hierbas o kits de primeros auxilios). Empieza atacando a los tentáculos, y cuando no puedas usar más magia ni ataques especiales prueba con los críticos.



Una vez hayas acabado con este jefe final, el barco comenzará a hundirse. Sal por la puerta cerrada: Feena se encargara de abrirla y usará su látigo para que podamos regresar a nuestro barco.

Al día siguiente llegarás al puerto. Deja el barco y dirígete a la tienda de la derecha para que el hombre que está sentado delante te explique cómo funcionan los **Mana Egg** y para que te regale uno.



Después habla con el dependiente y cómprale un hechizo. Lo mejor es que lo use Sue, ya que es la más débil a la hora de pelear.

Cuando termines, ve a la **sociedad de aventureros** y habla con la secretaria. Te dirá la **contraseña** para ver al presidente y te hablará de unas excavaciones al sur, a las que no puedes ir hasta formar parte de la sociedad. Entra en el despacho del presidente dando la contraseña y charla con él hasta que discutáis y te acabe denegando el derecho a ser miembro de su hermandad. A continuación, ve a casa de **Feena** a pedirle un **mapa** sobre las excavaciones del sur.





¡QUÉ BODAS HACÉIS!

Metas: Impedir la boda de Pakon y Feena.
Objetos: Mana Egg, Shell Shield, Mana Egg, Iron Mace.



Una vez estés en **Merril Road** avanza hasta llegar a un ramal, ve hacia el norte y luego sigue estas indicaciones: derecha, arriba, izquierda, abajo, derecha y arriba. Recoge el **Mana Egg**, y vuelve sobre tus pasos hasta llegar a un **punto azul**. Una vez allí, ve hacia el norte para salir de esta zona.

Una vez estés en el nuevo escenario, dirígete al nordeste e introdúcete en la casa de **Feena**. Al principio no la verás, pero si coges la **ropa** que tiene colgada aparecerá rápidamente. Habla con ella hasta que oigas al presidente, y disfruta (entre comillas) de la escena del rapto, ya que no puedes hacer nada para evitarlo.

Vuelve a **New Parm**, más concretamente a la iglesia, pero como está cerrada dirígete a la **cabaña** que hay detrás. Introdúcete por la trampilla y avanza por las alcantarillas. Camina hasta pasar por debajo del túnel y acciona la **manivela** que hará subir el nivel del agua. Camina hasta pasar por debajo de otro túnel, y sigue avanzando hasta ver unas escaleras que llevan a una especie de foso inundado. Camina un poco más hasta dar con una segunda **manivela** y acciónala para hacer que el nivel del agua descienda. No bajes por las escaleras que llevan al foso y ve por el túnel que hay al fondo a la derecha.

Llegarás a una habitación en cuyo interior hay un cofre con el **Shell Shield**, y otra **manivela** que tendrás que accionar. Tras eso, vuelve a la pantalla del foso y baja por las escaleras. Avanza por otro túnel que hay al fondo a la derecha, y llegarás a la habitación donde encontraste el Shell Shield, pero en el otro lado. Coge el **Mana Egg**, vuelve al foso y avanza por la puerta que verás a la izquierda de las escaleras por las que llegaste al foso. Lo siguiente que verás serán unas escaleras y un pasillo.

Coge la **Iron Mace** en el pasillo, y sube por las escaleras hasta llegar a un pasillo sin salida aparente. Una vez allí, ponte sobre una marca amarilla y pulsa X. La pared del pasillo se romperá, dejándonos sitio para pasar. Llegarás a una nueva habitación en la que hay un grupo de **cajas apiladas**, un punto de salvación y **dinero**. Recoge el dinero, **salva** y sube por las cajas. Ya dentro de la iglesia sólo queda lo más difícil: derrotar a Chang y arruinar la boda a Pakon.

Cuando consigas derrotar al lacayo de Pakon, éste dará la opción a Feena de elegir entre dos desiguales oportunidades: casarse con él y seguir así teniendo su carné de aventurera o, por el contrario, irse con Justin y Sue, pero perdiendo su preciado carné. Feena elegirá irse con Justin y Sue, y accederá a guiarnos a las **Dom Ruins**.



Master Chang:
Vida:738.
Mejor estrategia: Debes tener mucho cuidado ya que tiene un par de ataques muy potentes, como el Tornado, que quitan bastante vida. Es muy veloz, así que atacará con mucha más frecuencia que tú. La mejor forma de contrarrestar esto es usando el "Rah-Rah" de Sue, mientras que ofensivamente lo mejor es usar la magia y ataques especiales. Es un jefe muy duro, por lo que lo más probable es que tengas que enfrentarte con él varias veces antes de conseguir derrotarle. Así pues, lo mejor será que no pierdas la paciencia.







CAMINO DE DOM RUINS

Metas: Llegar al Dom Ruins. En Dom Ruins debes derrotar a Ganymede, encontrar a Liete y descubrir más sobre Alent.
Objetos: Y Medal, Move Seed, Mana Egg, Dynamite, Herbs, 2 Blue Pill, 2 Resu Potion, Mana Egg, Shl Armor.





En **Rangle Mountain** camina rumbo al norte y encontrarás la **Y Medal**. Sigue avanzando hacia el norte hasta que no puedas seguir, y ve al oeste para coger el **Move Seed**. Ya con él, ve al sudoeste para hacerte con un **Mana'Egg**, y avanza hacia el norte para salir de esta fase.

Aparecerás en las **Rangle Mountain East**. Avanza hasta dar con un **save point**, y tras la escena dirígete siempre al norte o al noroeste para salir de esta montaña.

Una vez en **Road to Dom Ruins** avanza al norte y luego al noroeste para salir del nivel. La única complicación en este escenario son los **Ent**, unos seres muy duros de pelar a los que los combos no les afectan.

Ahora te encuentras en **Dom Ruins** así que camina recto por el sendero que se acerca a un **save point** que no puedes alcanzar. Desciende por la derecha, avanza y sube de nuevo al camino. Una vez allí, gira a la derecha y encontraras la **Dynamite**, y a la izquierda las **Herbs**. Recógelas, salva la partida e introdúcete en las **ruinas**.

Empieza este nuevo nivel zigzagueando para poder esquivar los bloques móviles del pasillo, y acabarás llegando a una puerta que da al primer Dom Ruins (**Cliff**). Agárrate a una cuerda y sube por ella para acceder a otro balcón. Métete por la puerta que verás, y camina por el pasillo hasta que estés en una habitación con una **palanca**. Presiónala y el suelo descenderá de nivel, momento que deberás aprovechar para atravesar la puerta situada más cerca del pasillo y llegar así a un nuevo balcón en el que verás un **Blue Pill**. Cuando lo cojas, vuelve a la pantalla anterior y atraviesa la puerta que está al otro lado de la habitación. Llegarás a un ramal en donde tendrás que tomar el camino que lleva al Este. Recoge la **Resu Potn** y ve a la izquierda para llegar a un nuevo balcón en el que verás un puente. Intenta cruzarlo, pero se desplomará y acabarás llegando a otro balcón con un nuevo **Resu Potn** y una puerta por la que pasar.





Crúzala, salva la partida, recupera vida y avanza hasta llegar a otra de esas habitaciones con una **palanca** que hace que el suelo suba de nivel. Tras hacerlo, camina por el pasillo y llega a otro balcón. Pisa la marca del suelo y fíjate en cómo salen dos puentes: uno desde el edificio en el que estás y otro en el piso de enfrente. Ya sólo tienes que buscar el balcón del que partía el puente que ha salido de nuestro edificio y cruzarlo para llegar a **Dom Ruins 2**.

Avanza hasta llegar a una bifurcación, ve a la derecha y sigue avanzando hasta dar con el primer balcón de esta fase de Dom Ruins2. Baja hasta otro balcón usando una cuerda, sigue caminando y entra en la habitación. Una vez allí, baja y gira a la izquierda, abre el cofre para hacerte con el **Mana Egg**. Sigue tu viaje todo recto y baja el nivel del suelo. Ya sólo te queda cruzar la puerta y luchar con Ganymede.

Ganymede:
Vida: 1500/1500
Mejor estrategia: Éste es otro rival muy asequible, así que lo mejor que puedes hacer es usar magias como "Diggin" o "Snooze" (aparentemente inútiles contra este rival), para ir subiendo de nivel y aprender nuevos hechizos relacionados con la tierra y el agua. Aunque el daño que recibe se divide a la mitad (entre las dos partes), como es muy lento podremos pegarle sin problemas.



Una vez eliminado, hazte con el **Shl Armor** y camina hasta llegar al Dom ruins (**Room of Ilusions**). Al adentrarte en esta cámara descubrirás un objeto destelleante, como el que viste en Sult Ruins. Disfruta la escena animada, y abandona el nivel. Aunque antes de salir mira debajo del puente para coger un segundo **Blue Pill**.

EL RESCATE DE UN HUMANOIDE Y EL ENCARCELAMIENTO DEL GRUPO

Metas: Rescatar al monstruo, curarle y ser capturado por el ejército de Garlyle.
Objetos: Red Sulfa.

Al volver de Dom Ruins te encontrarás con un muchacho aparentemente herido. Cuando te acerques para ayudarle te atacará sin motivo aparente, pero se desmayará poco después. Cuando lo examines descubrirás que tiene cuernos y rabo, y además habla un dialecto desconocido. Llévalo a casa de Feena para curarlo, pero al llegar descubrirás que te falta un ingrediente que se encuentra en la **Herb Mountain**, situada detrás de la casa de Feena.

Hay montones de maneras para encontrar la **Red Sulfa**, pero para no dar muchas señas que puedan desorientar en vez de ayudar, lo mejor será que te guíes por los puntos azules, y que te dirijas al centro del escenario.



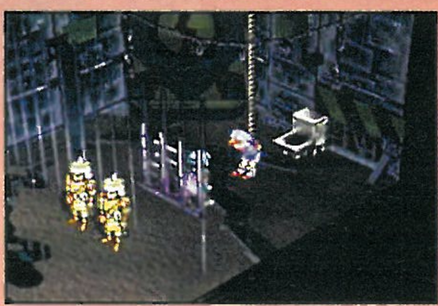
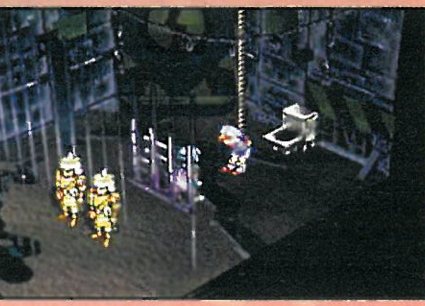
Acuéstate después de que Feena prepare la **medicina** al chico, y habla con él a la mañana siguiente (se encontrará fuera de la tienda). A mitad de la conversación llegarán en su busca **Nana**, **Saki** y **Mio**, y os arrestan.





LA GRAN HUIDA

Metas: Huir usando el tren, rescatar a Feena, a Sue y al humanoide, y derrotar a Nana, Saki y Mio.
Objetos: Hefty Pipe, Resu Potn, Llave de las celdas, Ult Drink, Master Key, Arm Saber, Miracle, Army Dart, Crimson Potion, OFC Badge.



Empiezas el nivel en una celda con Justin y Sue encerrados. Busca en la celda y coge el **Hefty Pipe** que se encuentra en la parte de atrás, acércate a los barrotes y espera a que Sue finja sentirse enferma. Así entrará el guardia que custodia la celda, momento que has de aprovechar para golpearle. Tras eso, sal de la celda y ve a la derecha de Justin hasta llegar a la celda de Feena.

Como no tienes la llave, ve a la siguiente habitación, golpea a otro guardia y quítasela. Coge el **Resu Potn** y vuelve a por Feena. Lamentablemente, en el camino te encontrarás con un grupo de guardias que te volverán a encarcelar, pero sin Sue, y colgado de la pared. Al cabo de un rato llegará Leen para interrogarte. Cuando se marche, la **llave** de la celda se le caerá, así que después de soltarte coge la llave y avanza hasta encontrar a Sue y Feena. Ya con ellas, sube por las escaleras para llegar a **Garlyle Base Barracks**.

Una vez allí, coge un **Ult Drink** y sube por unos bidones para llegar al conducto de ventilación. Sigue por el **conducto** hasta llegar a la siguiente zona, avanza un poco más y llegaras a ver la celda del humanoide. Allí observaras a Mullen intentar comunicarse con él, pero sin conseguirlo. De momento ignóralo, y sigue avanzando por este camino hasta llegar a un conducto de ventilación. Baja por él usando las cajas, acércate al panel que está al lado de una puerta, y teclea el siguiente código: right, right, left, left, down, up, down, up. Métete por la puerta que acabas de abrir, y baja por las escaleras a la **Garlyle Base Warehouse 2**.

Salva, y avanza hasta llegar a la habitación del monstruo. Mira a la derecha de la celda, y acciona la **palanca** que abre la celda. Al liberarlo nos dará unas **nueces** con las que por fin podremos entenderle. Tras eso, vuelve a los barracones y regresa a la primera habitación en la que estuviste en Barracks 2 y sigue recto hasta encontrarte con Saki y tres soldados.

Saki y tres soldados:
Vida: 1000/110/110/110.
Mejor estrategia: Acaba primero con los soldados a base de combos.
Para ganar tiempo empieza usando Fire, que consume pocos MP y daña a varios rivales a la vez. Ten en cuenta que empiezan el combate muy juntos, por lo que intenta reservar la magia y los ataques especiales para Saki.

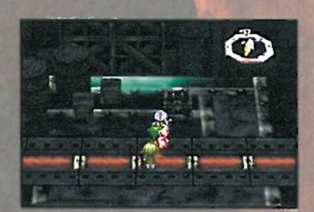
Tras acabar con ella logras la **Master Key**. Vuelve a una habitación en la que puedas descansar y salvar. Ahora, partiendo desde la habitación en la que se encuentra Saki, avanza recto hasta llegar a un pasillo y entra por una puerta que hay en la parte izquierda para hacerte con el **Arm Saber**. Vuelve al pasillo y continúa hasta encontrarte con Nana y otros tres guardias.

Nana y tres soldados:
Vida: 900/110/110/110.
Mejor estrategia: Como antes, empieza el combate usando algún hechizo de fuego para herir a todos los adversarios a la vez. Nana es muy rápida atacando y su habilidad Yoyo quita muchos puntos de vida, por lo que debes vigilar tu energía o quedarás fuera de combate muy rápido.

Tras el combate, sube las escaleras para llegar a **Garlyle Base 2**. Ya estás en las afueras de la fortaleza y lo primero que verás es un cofre con un **Miracle** dentro. Sigue por el camino que señala la brújula, y llegarás a otro baúl con el **Army Dart**. Tras eso, ve al noreste y te encontrarás con Mio y tres soldados más.

Mio y tres soldados:
Vida: 700/110/110/110.
Mejor estrategia: Usa el mismo truco que con las anteriores rivales, es decir, acaba primero con los soldados y reserva la artillería pesada para Mio.

Ahora marcha hacia **Military train Switchyard**. Corre hacia el tren, y huirás de momento del ejército de Garlyle. Una vez allí, verás dos escenas: la huida con el tren y un ataque de Mullen y Leen. Cuando terminen, avanza en línea recta hacia el final del tren, recogiendo todos los objetos que te encuentres. Una vez que estés en la sala de máquinas rompe una **palanca** y observa la escena en que Justin y el resto del grupo engañan a las comandantes, que acaban descarrilando.







RECOGIENDO EL NÉCTAR

Metas: Llegar a Rem. Hablar con el jefe para que te encomiende una misión. Recoger el néctar. Manifestar tu intención de defender la estatua.
Objetos: Resu Potion, Mist Whip, Light Am, Trust, Néctar.

Al llegar a **Misty Forest**, Rem hará uso de sus nueces para hacer que desaparezca la niebla. Salva y sigue la brújula hasta llegar a un riachuelo que sólo puedes atravesar pasando por encima de la piedra. Tras cruzarlo, ve a la derecha y sigue la brújula.

Al llegar a **Luc**, Rem te dice que vayas a ver al jefe del pueblo y que luego que vayas a verle a su casa. La casa del líder (que está construida sobre la niebla) se encuentra alejada del resto en dirección oeste. Cuando hables con él te encomendará la tarea de recoger una botella con néctar, situada a los pies de una estatua en **God of Light´s Mountain**.




Ya allí, sigue recto hasta que el camino se bifurque, elige el ramal de la derecha y recoge el **dinero** que encuentres. Tras eso, vuelve sobre tus pasos y dirígete hacia la izquierda hasta llegar a otra bifurcación, con un camino que se adentra en la montaña y otro que esta más al norte. Ve por éste último y llega a unas edificaciones, camina hacia el oeste y llega a **God of Light´s Mountain** (Peak).

Avanza un poco y gira a la izquierda para recoger un **Resu Potn** y tres sacas de oro. Vuelve al camino principal y avanza otro poco más para coger el **Mist Whip**. A la derecha hay un **Light Am** y un **Trust**. Avanza, recoge el **néctar** y vuelve a Luc.

Una vez estés en **Luc Village** vuelve a casa del cabecilla del pueblo y habla con él cuatro veces para que te cuente que el muro del fin del mundo fue construido por los Icarians. Ve a casa de Rem y cena con tus compañeros. En la siguiente escena veremos a Mullen y a Leen. Cuando acabe la escena y tengas el control de Justin, sal de la casa y oye el griterío del pueblo ante la inmediatez del robo de la estatua, sin perder tiempo ofrécete voluntario para ir a protegerla.





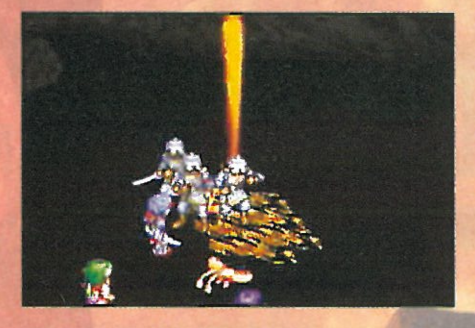
CADA HISTORIA

Metas: Descubrir con quién está emparentada Feena y ganar las simpatías de los habitantes de Luc. Llegar al fin del mundo.
Objetos: Mist-Clearing Nut, Ora staff.

Vuelve al lugar donde encontraste la estatua y el néctar. En el camino te encontrarás con hordas de guardias, a los que deberás ajustar las cuentas. Cuando llegues, el ejército de Garlyle estará remolcando la estatua. Mira la escena en que Justin se lanza a por ella, y descubre qué personaje es familia de Feena. También verás una escena de la batalla en que Justin cae al vacío, aunque será salvado por la **Spirit Stone**.

Una vez recuperado del golpe, ve hacia donde estaba la estatua y habla con el líder. Te regalará la **Mist-Clearing Nut** como recompensa.

Desde el mapamundi dirígete a **Misty Forest**. Al llegar, Justin lanzará la Mist-Cleaning Nut y la niebla desaparecerá. A continuación avanza siempre que puedas hacia el norte, y cuando no, hacia el oeste. Acabarás llegando a la salida del nivel. Luego ve al nordeste, cruza el riachuelo, ve de nuevo al norte y acampa. Salva la partida, y ve al sudoeste hasta un lago. Crúzalo (es una ilusión) y camina hasta llegar a un punto azul. Coge el **Ora staff**, vuelve sobre tus pasos y dirígete al norte de un punto azul. Luego, gira a la izquierda y entra en el bosque. Ve al norte y luego al oeste, cruza el riachuelo pasando por encima de la piedra y avanza hasta un ramal. Coge el desvío del norte, y continúa tu camino.







NUNCA PENSÉ QUE ESTO PODRÍA SER EL FINAL DEL MUNDO

Metas: Escalar el muro que divide el mundo.
Objetos: Speed Seed, Agi fruit, Sil Ord, Trust.

Corre hasta chocar con un bloque que caerá al tocarlo, y vuelve sobre tus pasos para que no te golpee. Sube por las escaleras y coge el **Speed Seed** con cuidado, ya que dos bloques intentarán aplastarte cuando intentes cogerlo.

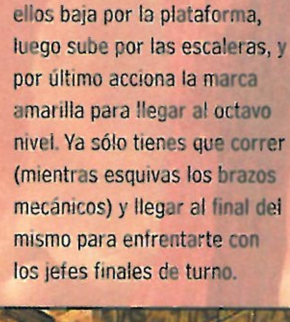
A continuación, gira a la izquierda para coger el **Agi Seed**, y sube a la plataforma de la izquierda. Ahora sube por las escaleras de la derecha y coge el bloque que te llevará a otro camino. Ve a la derecha, coge el **Sil Ord**, y a continuación ve a la izquierda hacia el bloque ascendente. En este nuevo pasillo dirígete a la derecha, y presiona sobre la marca amarilla para llegar al siguiente escenario. Una vez allí, ve a la derecha y acampa.

Tras eso, sube las escaleras y avanza hasta dar con un **hombre petrificado**. Una vez lo hayas visto, vuelve sobre tus pasos hasta que un bloque de piedra le caiga encima y lo arroje al vacío. Después, camina hasta dar con una inmensa estatua de un pájaro. Presiona X cuando estés cerca de él y cobrará vida, dejando visible un interruptor que deberás apretar una vez hayas acabado con él. Al hacerlo, aparecerá una nueva marca amarilla que te llevará al siguiente nivel.

Ya en él, camina hasta dar con el cofre que contiene un **Trust**, presiona el botón y súbete a la plataforma para llegar a otro nivel.

Nada más llegar, Sue te aconsejará descansar. Hazle caso, y ve hacia el bloque con el botón. Presiónalo, avanza hasta el siguiente bloque, y pulsa sobre el marco que hay cerca. Tras eso, sube por las escaleras, presiona los dos botones, y quédate encerrado peleando con los murciélagos.

Cuando hayas acabado con ellos baja por la plataforma, luego sube por las escaleras, y por último acciona la marca amarilla para llegar al octavo nivel. Ya sólo tienes que correr (mientras esquivas los brazos mecánicos) y llegar al final del mismo para enfrentarte con los jefes finales de turno.



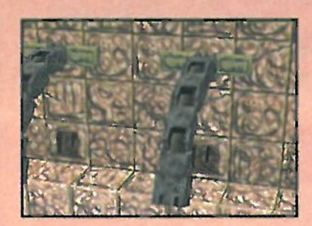




Clay Bird y Emrldbird:
Vida: 203/268.
Mejor estrategia: Ataca a todos los pájaros a la vez y cúrate, ya que sus ataques son demoledores.

Tras matarlos presiona un botón y unos bloques caerán formando un camino. Síguelo hasta llegar al siguiente escenario, y una vez allí avanza hacia la izquierda hasta que Feena te proponga acampar.

A la mañana siguiente los destellos del sol nos despertarán, señal inequívoca de que estamos cerca de la cima, camina un poco y coge los **ingenios para volar** que te acabarán lanzando al vacío.





UN NUEVO MIEMBRO EN EL GRUPO

Metas: Llegar a Dight, encontrar los zapatos de Sue y también a Puffy, y descubrir que ha pasado con Sue.
Objetos: Zapatos, Resu Potn, Mag Fruit, Fire Chrm, 2 Mana Egg.

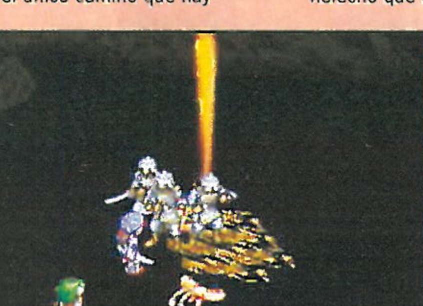
Baja por la rampa, gira a la izquierda de Justin y cuando no puedas seguir ve al sur hasta llegar a un **punto azul**. Tomándolo como referencia, ve hacia la izquierda e introdúcete entre las dos colinas, baja por el árbol y camina hasta salir de ese mapeado. Ya en el segundo, anda hasta llegar al río y ve primero a la derecha y luego al sur. Poco después encontrarás los **zapatos** de Sue.

Ahora ve al oeste hasta que el camino se bifurque, elige el ramal del norte y coge la **Resu Potn**. Acto seguido, ve por el otro ramal y usa un helecho para atravesar el río. Ya en la otra orilla, ve al norte y coge un **Mag Fruit**, luego al sur y posteriormente a la derecha, donde encontrarás a **Puffy**. Síguelo hasta el siguiente escenario, donde tendrás que pelear con Gadwin. No te esfuerces en esta pelea, ya que la ganará hagas lo que hagas.



Cuando despiertes Sue te contará lo ocurrido. Cena con Sue, Feena y Gadwin y hazle las tres preguntas en este orden, 2, 3, 1. A la mañana siguiente dirígete a **Dight** por el único camino que hay (tendrás que romper algunas piedras presionando X). Recoge el **Fire Chrm** del cofre, y sigue andando por el único camino hasta llegar a una planta que hará de escalera. Antes de pasar, coge el **Mana Egg** de detrás.

Salta el muro, y sigue por el camino hasta llegar a un helecho que te servirá para subir de nivel. Sube, coge el **dinero**, baja y sigue caminando hasta llegar al siguiente mapeado. Una vez allí, ve a la derecha, coge el **dinero**, presiona X sobre la marca amarilla para que desaparezcan las piedras del camino, y coge el **Mana Egg** que verás. Tras eso, rodea los árboles y sal de este nivel.





AYUDANDO A LOS AMIGOS

Metas: Salvar a Dight y matar a la serpiente. Clavar el Spear of Heros.
Objetos: 2 Mana Egg, Conf Charm, Sickle, Hail Bow, Pirate Helmet, Spear of Heroes.

Ve a la tienda de armas, canjea los Mana Egg por hechizos, y luego ve a la posada y elige la primera opción. Gadwin vendrá a vernos, pero nos dejará al enterarse de que está lloviendo. Sal y ve a la playa para descubrir lo que tienes que hacer para salvar al pueblo.

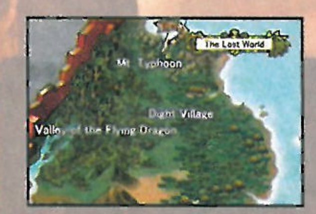
En el **M.T. Typhon** camina hacia la primera colina, sube por ella, dirígete al **punto azul**, y cruza a la colina de la derecha. Camina por ella hasta encontrar un **Mana Egg**, cógelo y ve a la colina de enfrente (justo hacia donde indica la brújula).

Llegarás a una zona en la que la lluvia se volverá de color rojo, convirtiéndose en veneno. Ve al norte, sube por las setas, y sigue avanzando hasta llegar a **Typhon Tower 1**. Una vez allí, camina hasta encontrar un punto donde salvar. A continuación verás dos pasillos. Ve primero por el de la izquierda para coger un **Mana Egg**, y luego vuelve sobre tus pasos y ve a la derecha hasta encontrar el siguiente punto azul. Desde allí, ve a la derecha y te encontraras con un **Conf Charm** en un montículo.

Ve hacia el norte del cofre, cruza unas escaleras y un charco, y sigue avanzando hasta llegar a otras escaleras. Súbelas, asciende por la cuerda, y camina hasta encontrar otras escaleras que desciendan. Así llegarás a una habitación muy cercana al inicio del nivel: concretamente, estás en la habitación cercana al pasillo del punto de salvación.

Ahora sal al pasillo y ve hacia el norte, sube por las escaleras y sigue avanzando hasta llegar a un montículo que debes rodear para acabar yendo por la izquierda. Llegarás a unas escaleras verdes. Súbelas, avanza y baja por otras escaleras. Aparecerás en el pasillo del punto azul. Ve a la habitación de la cuerda, pero esta vez no la subas. Deslízate por la que hay detrás, y avanza un poco hasta llegar a un cofre que contiene el **Sickle**. Ahora vuelve al inicio del nivel y ve







por donde encontraste el Mana Egg (por la izquierda). Pulsa X cuando estés cerca de los barriles, y así los rivales que permanecen inmóviles vendrán a atacarte dejando visible un **botón verde**. Presiónalo y sube por las rocas cercanas que acaban de tomar forma de escalera. Avanza y gira a la izquierda para coger el **Hail Bow**, sal de esta habitación y sigue avanzando hasta que tengas que apretar un botón que hay en el suelo. Al hacerlo un puente descenderá. Vuelve al inicio del nivel, sube por las escaleras rojas, y avanza hasta otras, antes inaccesibles.

Bájalas, regresa a la pantalla en la que bajó el puente, y sigue avanzando hasta otras escaleras rojas. Sube un par de escaleras, y continúa hasta que no puedas seguir avanzando. Vuelve a bajarlas, presiona el botón y acaba con los enemigos que aparecerán.

Ahora sube las escaleras verdes y coge el **Pirate Helmet**. Con él en tu poder, ve ahora por la otra escalera verde hasta llegar a una habitación con un botón verde. Desciende por la cuerda, presiona el botón y sube por la escalera que se creará. Llegarás a otra habitación con otro botón verde. Acciónalo para cambiar la orientación del puente, y sigue por el camino que antes era inaccesible. Graba la partida cuando llegues al **Save Point**, y prepárate para el combate con el jefe final de este nivel.

Serpent (Mean head, Nice head, Hot Head, Bad head, Body):
Vida: 486/800/516/600/1071.
Mejor estrategia: Usa el Dragon Cut de Gadwin, el Whacker de Sue y todos los ataques que poseas que pueden dañar a varios enemigos.
Las cuatro cabezas de este jefe atacan de forma diferente, así que no hay defensa posible. Ataca primero a la Nice head, ya que tiene la capacidad de recuperar vida.







Una vez eliminado el peligroso monstruo, pisa el **botón** que hay detrás del **trono**. Así los pilares de la sala formarán una escalera hacia el **Room of Ilusion**. Una vez ahí, lee el texto que hay escrito sobre una piedra. Cuando tengas que elegir un camino, escoge el de la izquierda (**Starts**), coge la **Spear of Heroes** y observa la escena.

Vuelve a **Dight** y habla con el jefe que está en la playa. Nos dirá que clavemos el Spear of Heroes y una vez lo hayamos hecho Gadwin te dará un regalo y te dirá cual es tu siguiente destino.





BAJO EL VOLCÁN

Metas: Ser sacrificado como alimento de un Dragón. Reunir a todo el grupo y matar a Madragon.
Objetos: 2 Helthweed, Mana Egg, Snooze Sc, Chain Gem.





Una vez estés en **Lama Mountain** ve al norte y atraviesa el puente. Luego ve al noroeste, y cuando llegues al siguiente escenario, cena y observa una nueva escena entre Mullen y Leen. Móntate en las vagonetas y sal de aquí.

Has llegado a **Gumbo Village**, ve al puerto y habla con la gente. Te dirán que el único que puede llevarte a tu destino es **Danda**, un individuo que se encuentra en la choza del jefe. Una vez estés hablando con él, selecciona la primera opción, y te llevará a una fiesta. A la mañana siguiente, Feena tendrá un mal presentimiento sobre la recepción. Ve a la **Greeting Tent** y habla con el jefe, el cual nos mandará a un volcán donde habita un Dragón, al que en teoría le tenemos que servir de comida.

Aterrizas cerca de un **Helthweed** y un punto de salvación. Dirígete al sur y coge el **Mana Egg**, y luego ve hacia el norte hasta llegar al segundo mapeado de volcano. Sigue recto y coge el **Snoooze Sc**, vuelve sobre tus pasos y ponte cerca de la roca. Aparecerá una marca amarilla que tendrás que accionar para que la roca caiga sobre la lava y puedas pasar.

Avanza un poco y te encontraras con Gadwin y Sue. Camina hasta llegar a **Base of Volcano**, ve al centro de la pantalla y coge el **Chain Gem**. A continuación, vuelve al segundo mapeado y camina por el sendero que atraviesa la lava cerca de un punto azul. Sigue recto y atraviesa dos troncos que forman un puente. Una vez hayas cruzado sigue el ramal de la izquierda hasta llegar a **Volcano Crater**. Sigue por el camino, cruza el puente y coge el **Helthweed**. Sigue hacia delante, salva la partida cuando llegues al save point y prepárate para la épica pelea con Madragon.

Madragon:
Vida: 2150.
Mejor estrategia: Bajo ningún concepto utilices ataques de fuego, ya que le proporcionarán más puntos de vida en vez de quitárselos.
Lo mejor que puedes hacer es atacarlo con combos y con Magia Hielo.
Cuando consigas acabar con él se activará el Volcán, así que huye sin perder el tiempo.











VOY CAMINO DE LAS TWIN TOWERS

Metas: Introducirte en las Twin Towers, coger la Medal of Wisdom y reagrupar al equipo.
Objetos: V.S.C., Revival, Medal of Wisdom, Odd Hat.

De vuelta en el pueblo te recompensarán dejándote disfrutar del festival. Sal en mitad de la noche con Feena, y dirígete a una **isla** para contemplar una de las escenas más románticas del juego. Al día siguiente desayuna con todo el grupo y marcha hacia el **puerto**, donde tendrás que hablar con **Danda** para embarcarte.

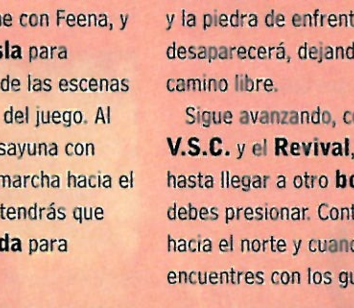
Deja a Danda y a su novia y sigue la dirección que indica la brújula hasta encontrarte con un **tanque** del ejército de Garlyle. Tras eso, avanza hasta llegar a **Twin Towers North**, e introdúcete por la puerta abierta. Camina hasta llegar a un **botón** que sobresale del suelo. Presiónalo y la piedra de enfrente desaparecerá, dejando un camino libre.

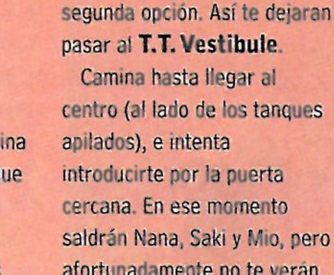
Sigue avanzando, coge el **V.S.C.** y el **Revival**, y camina hasta llegar a otro **botón** que debes presionar. Continúa hacia el norte y cuando te encuentres con los guardias habla con ellos y elige la segunda opción. Así te dejarán pasar al **T.T. Vestibule**.

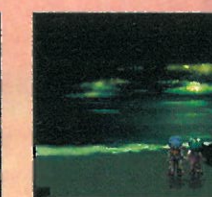
Camina hasta llegar al centro (al lado de los tanques apilados), e intenta introducirte por la puerta cercana. En ese momento saldrán Nana, Saki y Mio, pero afortunadamente no te verán gracias a los tanques. Una vez se hayan ido, métete por la puerta y prepárate para un nuevo encuentro con **Mullen** y **Leen**. Al terminar, Mullen y Feena serán enviados a un punto dentro de las Twin Towers, y Justin y Leen a otro lugar. Observa la escena entre Mullen y Feena, y luego toma el control de Justin. Salva, y sube por un par de escaleras hasta ver a Leen, que está siendo acosada por un grupo de ranas. Sálvala, y disfruta de la posterior escena animada.

Cuando recuperes el control de Justin, sube las escaleras hasta llegar a la inmensa estatua del **Icarian**, y una vez allí avanza un poco más hasta llegar al **Hall of Murals**. Coge el ascensor, sube un nivel, camina hasta ver los murales y entra en el siguiente ascensor. Llegarás a una sala en la que volverás a ver a **Liete**, quien te entregará la **Medal of Wisdom** y te dirá que tienes que ir más al este para llegar a **Alent**.

Sal de aquí y en las afueras Leen te devolverá la **Spirit Stone**. Sigue caminando hasta dejar atrás a las medusas y hasta encontrarte con el resto del grupo. Aprovecha para recoger los objetos que te encuentres (como el **Odd Hat**), y luego vuelve a **Gumbo** y a **Dight**.







EL ESTRÉS DE SUE

Metas: Llevar a Sue a ver a la Dr. Alma y hablar con el jefe de la aldea. Matar a Massacre Machine dos veces y coger el Orb.
Objetos: Life Seed, Silv Key, Gold Key, Orb.

Ve a **Dight** y habla con su líder para que te enseñe a cruzar el mar del este. Al salir Sue se desmayará, así que llévala a la choza de la **Dr. Alma** para que descanse.

Una vez en **Mysterious Vanishing Hill** ve hacia el oeste y coge el **Life Seed**. Luego ve al este, salva, pisa los dos bloques y ve por el camino de la izquierda. Al poco rato de seguir este camino, encontraras la **Silv Key**. Tras eso, ve al inicio del nivel, salva y abre la puerta. Recuerda que aquí las únicas armas capaces de causar daño son las espadas.

Massacre Machine:
Vida: 1800.
Mejor estrategia: Usa tus más potentes ataques ya que el daño se dividirá entre sus dos partes. Tiene una velocidad normal pero ataca dos veces por turno, lo cual nos da una cierta ventaja ya que sólo puede herir a dos de tus tres personajes. Un consejo, los combos de Gadwin le hacen mucho daño.



Al matarle veremos una escena entre Sue y la Dr. Alma. Ahora sube a la plataforma que está detrás del primer jefe final de este nivel, ve a la derecha y usa otra para bajar. A continuación, pulsa dos **botones** en el suelo y pelea con los enemigos que aparecerán de los pilares descendentes. Como el pilar con la llave no descenderá, sube por las escaleras cercanas y pulsa el **botón** para hacerte con ella. Tras eso, vuelve al punto de salvación y ve corriendo por la derecha hasta llegar a una puerta. Ábrela, móntate en la plataforma de detrás (ignora la primera) y avanza decidido a volver a enfrentarte con...

Massacre Machine:
Vida: 2000.
Mejor estrategia: Haz lo mismo que antes.

Tras matarle presiona los **botones** para escalar a lo alto de otra plataforma. Ya colocadas en orden, pulsa el botón, coge el **Orb** y vuelve a **Dight**.













LA SEPARACIÓN DEL GRUPO

Metas: Hablar con Sue sobre su marcha. Transportar a Sue a Parm. Vencer a Gadwin en un combate.
Objetos: Ninguno







Ve a la enfermería para hablar con Sue. Nos dirá que se siente como una niña y que quiere dejar las aventuras hasta que crezca, por lo que decidiremos usar el **Orb** para transportar a Sue a **Parm**, mientras que **Gadwin** nos esperará en la posada de **Dight**.

Entra en la caverna de **Mysterious Vanishing Hill** y coloca el **Orb**. Nuestra Sue se despedirá entre llantos y lamentos. Tras eso, vuelve a Dight. Marcha hacia la posada de Dight para hablar con Gadwin. La conversación terminará citándonos en su casa de **Valley of the Flying Dragon**.

Sigue el mismo camino que cuando conociste a Gadwin, hasta que llegues a su casa. Entra, salva y luego disponte a pelear con él.

Gadwin:
Vida: 1525.
Mejor estrategia: Golpea con el V-Slash, ya que gasta menos que el W-Break y hace casi el mismo daño. Mucho ojo con el Dragon Cut: quita mucha vida. Usa la Spirit Stone para incrementar el límite de tu salud. Si estás bajo de vida, usa magia o hierbas. Por último, usa los combos cuando estés lleno de vida y no puedas usar ningún ataque especial.



Tras ser derrotado, Gadwin te enseñará el **Dragon cut**, un ataque inventado por sus antepasados, y te dejará usar su barca. Pero también te dirá que, como has crecido como persona y guerrero, ya no le necesitas y se irá del grupo.



LA ISLA DE LAS GEMELAS

Metas: Embarcar hacia Dragon Sea. Estrechar lazos con Feena y chocar con una extraña mujer. Descubrir que pasó realmente en la isla, matar al Grinwhale, Lure y cambiar al segundo CD.
Objetos: Ninguno.

Ve al muelle y habla con la **Dr. Alma**. Elige la segunda frase y camina hacia el barco.



Disfruta de la escena en la que el barco sale del puerto, y de la siguiente escena entre Justin y Feena. Por desgracia, en el momento menos oportuno chocarás con una mujer que te pedirá ayuda contra los piratas que han atacado su isla.





Cuando vuelvas a controlar a Justin, fíjate en la brújula, y ve al nordeste hasta que acabes llegando a una puerta inmensa. Sigue caminando, hasta llegar a la **isla**. Rodéala, sube y habla con cuatro mujeres idénticas a la que chocó con nosotros, y entra en la cueva para rescatar a su hermana. Nada más entrar, dicha hermana se convertirá en un monstruo con el que tendremos que pelear.

Grinwhale, Lure:
Vida:1985/1733.
Mejor estrategia: Justin no le daña, así que usa la magia. Mantén a Feena a una distancia prudente para que ataque con sus hechizos y Grinwhale no la hiera. No te preocupes de Lure, ya que sus ataques no afectan a Feena.



Tras matar al bicho la isla se hundirá. Disfruta de la escena y salva antes de cambiar de CD.

LUCHAS EN VIRGIN FOREST

Metas: Ayudar a Rapp a matar al Treant. Habla con el jefe del pueblo para que te pida que investigues los sucesos de Petrified Forest.
Objetos: Slch Weed, Water Chrm, Run Seed, Resu Potn, 2 Def Seed, Para Chrm, Life Seed, Mage Seed.

Avanza un poco y coge el **Slch Weed**. Vuelve al inicio, camina a la derecha, hacia delante y luego en diagonal hacia la izquierda. Pasa por un **punto azul** y ve a la derecha hasta encontrarte con **Guido**, el tipo que conocimos en la posada de Dight. Habla con él, descansa por un módico precio, y luego avanza hasta llegar a **V.F. 2**. Una vez allí, ve hacia el oeste y luego hacia el norte para llegar a un estanque que tendrás que cruzar presionando X sobre una **marca amarilla**. Tras eso, avanza hasta dar con otro estanque, recogiendo por el camino un **Water Chrm**, y un **Run seed**. Una vez allí, presiona X sobre la **marca amarilla**, y sigue andando











hasta dar con otro y con un **Resu potn**. Tras eso, corre hacia el oeste para ver a un niño al que debes seguir para llegar al tercer escenario.

Nada más llegar, **Rapp** y su banda te capturarán. Pero tú tranquilo, porque un monstruo atacará el campamento y te soltará para que le ayudes.

Treant (body, arm, flower)
Vida: 2249/ 1366/ 1385.
Mejor estrategia: Emplea los ataques de fuego de Rapp y los ataques más potentes de Feena y Justin.

Tras matar al monstruo, Rapp te pedirá disculpas por su anterior comportamiento, y se unirá al grupo. Ahora debes poner rumbo al norte hasta llegar al siguiente escenario. En este punto dirígete hacia el noroeste y luego hacia la izquierda para poder salir del **Virgin Forest**.

Una vez en **Cafu**, habla con su líder, que te pedirá que investigues lo sucedido en **Petrified Forest**. Como es lógico, tú aceptarás.

Camina hasta que veas a los padres de Rapp, ve al este y coge un **Def Seed**. Tras eso, dirígete al sudeste y coge el **Para Chrm**. Ya con él en tu poder, sigue hacia el sur para hacerte con un **Life Seed**, y luego ve hacia el norte y coge el **Mage Seed**. Desde allí, ve hacia donde indica la brújula para salir de este nivel y llegar al siguiente mapeado.

Ahora debes coger el camino del oeste y a continuación el del norte para encontrar otro **Def Seed**. Vuelve sobre tus pasos hasta llegar a un **punto azul**. Desde este lugar, encamínate al sudeste y no te detengas hasta llegar a la **Tower of Doom**.

PRIMER ENFRENTAMIENTO CON GAIA

Metas: Derrotar a Milda para que se una al grupo, y derrotar por primera vez a Gaia.
Objetos: RSQ Set, Trust, Vaccine, MR Hammer, Run Seed, Gaia Sprout.

Abre una puerta y pelea con Milda.

Milda:
Vida: 2800.
Mejor estrategia: Ten cuidado con el Milda Hit, ya que hace más de cien puntos de daño. En esta pelea, Milda es muy sensible al fuego, por lo que puedes tratar de freírla para terminar pronto. No obstante, si quieres reservar tu magia o si se te agotan los MP también puedes repetir la estrategia que usaste con Gadwin. Ah, olvídate de la ayuda de Rapp, ya que lo noqueará antes de empezar el combate.







Una vez derrotada, nos dirá que su intención era la misma que la nuestra (destruir la Tower of Doom) por lo que se unirá al grupo. Tras eso, anda cerca del **Warehouse** y coge el **RSQ Set**, entra en el **Army Warehouse** y coge el **Trust**, y ve hacia el primer piso y salva. A continuación, ve por la puerta del este, hasta llegar a un pasillo con una única puerta por la que ir. Acabarás llegando a una habitación en la que tienes que recoger un **Vaccine** y una **marca amarilla**. Acciónala, y aparecerá un pasillo secreto por el que debes meterte.

Atraviesa tres puertas, y cuando llegues al pasillo, entra en la segunda habitación y coge el **dinero**. Vuelve al corredor, y sube por las escaleras que llevan al segundo piso, apareciendo en una habitación con cuatro pasillos. Ahora ve por el de enfrente y luego ve por la izquierda para hacerte con el **MR Hammer**. Ya con él en tu poder, ve a la derecha, baja un piso, recorre el pasillo y entra en la habitación donde hay varios láseres que esquivar.

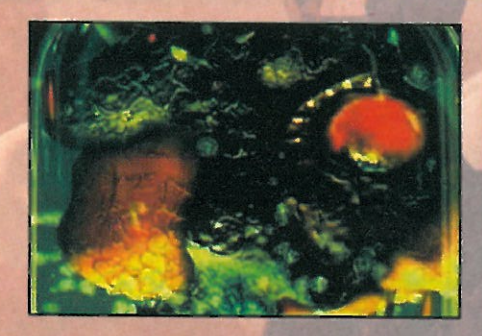
Tras eso, ve a la habitación de al lado, destruye el ordenador y coge el **Run Seed**. Ahora vuelve al piso de arriba, coge el camino del sur y recorre el pasillo hasta llegar a una habitación con otra computadora que tienes que destruir.

Vuelve a la habitación en la que encontraste el **Save Point** y métete por la puerta que antes estaba cerrada. Recorre este pasillo hasta llegar a las escaleras, sube dos pisos, salva la partida y presiona los **botones** que hay en la pared. Prueba diferentes combinaciones, no es muy difícil porque sólo son dos botones, hasta que llegues a una habitación con un holograma de Baal, las tres comandantes y... Gaia. Tras ver la escena, te tocará pelear con el mismísimo Gaia.

Gaia (R.Hand, G.Battle, L.Hand)
Vida: 1708/2473/1972.
Mejor estrategia: Usa tus ataques más potentes sobre el G.Battle.

Una vez derrotado, coge el **Gaia Sprout** y vuelve a Cafu. No te preocupes por el ejército, ya que los soldados se han vuelto de piedra.



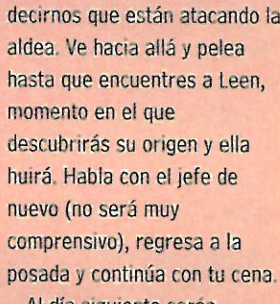




YA QUE NOS ECHAN DE CAFU NOS VAMOS A LAINE

Metas: Descubrir el origen de Leen. Llegar a Laine Village.
Objetos: 2 Resu Potn, Cact Armor, Cact Thrn, Anklet, Gil Sword, Mana Egg, Crampons, Rest Nut, Pow Seed, Exp Charm.

Habla con el jefe del pueblo. Regañará a Rapp por permitir a Milda entrar en el poblado, ya que pertenece a un pueblo rival. Cuando termine dale el **Gaia Sprout**, y cena con el grupo hasta que Feena salga. Búscala en el **Home Tree Plaze**, y habla con ella hasta que lleguen Milda y Rapp para decirnos que están atacando la aldea. Ve hacia allá y pelea hasta que encuentres a Leen, momento en el que descubrirás su origen y ella huirá. Habla con el jefe de nuevo (no será muy comprensivo), regresa a la posada y continúa con tu cena.



Al día siguiente serás expulsado del pueblo, así que tu próximo destino será conocer al esposo de Milda.

La primera localización que tenemos que cruzar para poder llegar a Laine es **Zil Desert**. Avanza hasta ver un grupo de Cactus Man danzando. Atácalos para coger dos **Resu Potn**, un **Cact Armor** y un **Cact Thrn**. Sigue avanzando hasta llegar a **Zil Desert South**, ve al este y coge el **Anklet**. Tras eso, vuelve al oeste y camina hasta meterte entre dos colinas. Desde allí, camina hacia la izquierda y entre dos colinas para coger el **Gil Sword**. Ya con ella en tu poder, retrocede y ve hacia delante para salir. Ve a **Zil Padon**.





......!!



Entra en el **hotel** que se encuentra en la calle principal y habla con los empleados. Cuando termines vuelve a la calle, mira la escena, entra de nuevo al hotel y salva.

Ahora estás en **Savanna wilderness**, así que ve a la izquierda y coge un **Mana Egg**. Luego, vuelve sobre tus pasos y continúa yendo hacia la derecha hasta encontrar un puente. Crúzalo y sigue avanzando hasta llegar a **Brinan Plateau**.

Usa el punto de salvación y escala la montaña yendo por el ramal derecho hasta que te encuentres con unos **bloques** de hielo. Rómpelos presionando X, ve a la izquierda y coge el **Crampons**. Vuelve al inicio y ve por el ramal derecho hasta que encuentres una **Rest Nut**. Cógela, vuelve a donde cogiste el Crampons, y ve desde ahí hacia el noreste. Rompe otro **bloque** de hielo, avanza y coge el **Pow Seed**. Ya con él en tu poder, sigue avanzando y llega al **B.P. south**. Camina hacia el oeste, rompe un **bloque** de hielo y pulsa X sobre la **marca amarilla** para que se forme una inmensa bola de nieve que nos permitirá llegar a un lugar antes inaccesible. Ve hacia allá, rompe un **bloque** de hielo, marcha al este y coge el **Exp Charm**. Por último, sigue recto, rompe un **bloque** de hielo y sal de aquí. Por fin has llegado a **Laine**.









EL CUERNO PERDIDO

Metas: Conocer al marido de Milda, recuperar el cuerno de Dorlin y dárselo. Dejar a Milda en su ciudad.
Objetos: Salmón, Ogre Helm, Warpstaff.

Darlin, el peculiar marido de Milda, es una mezcla entre toro y oso, que además es uno de los tres sabios de Laine. Después de hablar con él, tendrás que visitar a los otros dos sabios, Derlin y Dorlin. Dorlin perdió su cuerno y con él su sabiduría. Tendrás que recuperarlo, y para ello tendrás que ir a **Warm Space**, que está en el **Abandoned Laine Village**.

Primero ve al oeste del punto de salvación, y luego al norte. Una vez allí, usa la **casa** para transportarte a otra zona de este nivel. Aparecerás cerca de un **salmón**. Después de cogerlo ve al inicio del nivel y avanza hasta meterte en otra **casa** que te dejará cerca de un laberinto formado por bloques, que irán cayendo según los vayamos tocando.

Cuando todos los bloques hayan caído podrás coger el **Warpstaff**. Cuando lo tengas en tu poder, ve hacia la otra dirección e introdúcete en el **cohete** que te llevará al siguiente escenario. Ahora sigue recto para acabar torciendo a la derecha, ponte









sobre la **baldosa** del extremo, y así se formará un cubo que te transportará a otra parte del nivel.

Sigue recto, coge el **Ogre Helm**, avanza hacia la derecha y sube por las escaleras. Una vez allí, verás una **baldosa** muy similar a las que viste antes. Ponte sobre ella, y cuando te transporte sube por los escalones, atraviesa la puerta, y avanza hasta entrar en el **Warp Space Core** para luchar con **Gaia Battler**.

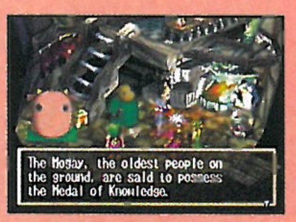
Gaia Battler (Body,R.Hand y L.Hand)
Vida: 3567/2528/2573.
Mejor estrategia: Usa tus ataques múltiples más potentes, y no utilices contra él ataques ígneos, ya que le hacen poco daño. Céntrate en atacar al Body, porque cuando acabes con todos sus puntos de vida las otras partes también morirán. Cuando se acaben los ataques especiales de Milda usa sus combos, ya que también le quitan bastantes puntos a este jefe final. Una vez derrotado, avanza y coge el **cuerno** que se encuentra en el cofre y vuelve a Laine.



Vuelve a casa de Dorlin y entrégale su preciado cuerno. En agradecimiento nos contará todo lo que sabe de Alent, y nos revelará que tenemos que ir a **Zil Padon** para coger la importante **Medalla del Conocimiento**. Al salir del pueblo, Milda abandonará el grupo para quedarse con Darlin.







GUIDO, CREO QUE OÍ ESE NOMBRE ANTES

Metas: Descubrir quien es el jefe de Zil Padon y entrar en las Zil Ruins. Matar al Ruin Guard, recuperar la Medal of Knowledge y escapar del ejército de Garlyle.
Objetos: Warp Shoe, Mage Seed, Maingauch, Resu Potn, Run Seed, Chtr Ring, Medal of Knowledge, Revival, Pow Seed, Eye Stone, Mag fruit.

Ve a la **fuente** del centro del pueblo, momento en el que vendrá una chica que nos llevará a conocer a su jefe. Éste resulta ser un viejo conocido, **Guido**. Cuando te pregunte por tus motivos, elige la segunda opción para que os



lleve a la fuente y se una a vuestro grupo.

Salva y camina próximo a la pared para encontrar el **Warp Shoe**. Tras eso, avanza hasta llegar al siguiente escenario, recogiendo por el camino un **Mage Seed**. Sigue avanzando por el puente, pero ten cuidado con la baldosa giratoria.

Cuando llegues a las escaleras, busca y presiona el **botón rosa**. Se abrirá delante de ti un túnel que tienes que cruzar. Llega a las plataformas y úsalas para coger el **Maingauch**. Tras eso, baja de las plataformas y camina hacia la derecha para llegar a un **Save Point**. Salva la partida, recoge el **Resu Potn** y ve a pelear con el Ruin Guard.



I want to meet Liete.
To protect the world we live in.
To solve the mysteries of Angelou.
Why do you want to go to Alent?

Ruin Guard (Body, Ax, Boomerang)
Vida: 4500/2350/2350.
Mejor estrategia: Lo primero es acabar con el Ax y después dedicarte a atacar al Boomerang. Cuando los destruyas a ambos, el guardián será poco más que un pelele en tus manos.



Tras matarle recoge el **Run Seed**, abre la puerta secreta para coger el **Chtr Ring**, y luego sube por las escaleras para recoger la **Medal of Knowledge**. Cuando salgas, verás a Baal, Mullen, Leen y a todo el ejército de Garlyle buscándote, por lo que lo mejor será que vuelvas a la pantalla anterior.

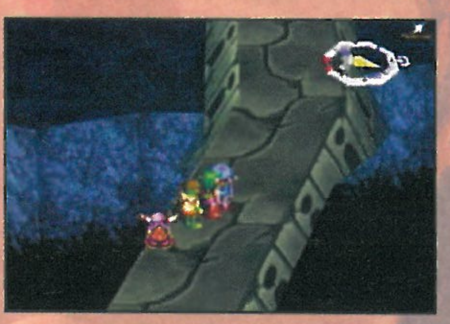
Acércate al borde hasta que Rapp sugiera saltar. Ve por la puerta y sigue andando hasta encontrarte con **Mullen**, y observa la escena entre Ball, y Leen. Cuando Mullen se caiga por el precipicio, corre hacia el **Gólem** inmóvil, y continúa hasta que Rapp y Guido se caigan. Así despertarás a los Gólems.

Tras la escena te verás sólo y habrás descubierto algo más sobre Feena. Detrás de una roca hay un **Revival**. Cógelo, avanza hasta llegar a un punto de salvación, recoge el **Pow Seed** y atraviesa la puerta.

A continuación, ve hacia la derecha, sube las escaleras y camina hasta una nueva sala con tres puertas. Ve por la de la izquierda, coge el **Eye Stone**. Vuelve a la sala de antes, métete por la puerta que ahora se encuentra a la izquierda, y ve todo recto para coger el **Mag fruit**. Sigue esta dirección y sube unas escaleras para llegar a otro mapeado. Desde allí, avanza hasta encontrar a Mullen, y asistir a una escena en la que te ocultará antes de que lleguen los guardias. Cuando vuelvas a controlar a Justin, pulsa X sobre el objeto de en medio y el suelo subirá. Sigue recto, sal, y prepárate para abordar la **nave de Baal**.









AL ABORDAJE

Metas: Acabar con Nana, Saki y Mio, derrotar a Baal y rescatar a Feena.
Objetos: Mov Fruit, War Mail.

Observa la escena inicial y registra los alrededores para encontrar la **Mov Fruit**. A continuación, entra, baja las escaleras y gira a la derecha. Continúa hasta llegar a una **valla**, levántala pulsando X y pelea con los guardias que encuentres para ganar experiencia.

Cuando termines sigue recto, baja por las escaleras, y coge el **War Mail** debajo de los escalones. Tras eso, dirígete al **Engine Room** y desde allí ve hacia el **Control Room**, para pelear con Nana, Saki y Mio.



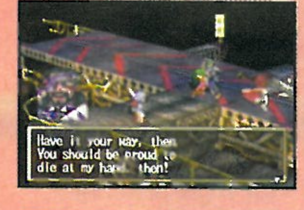
Nana, Saki y Mio:
Vida: 4000/5000/3000.
Mejor estrategia: Elimina primero a Mio, para que no puedan usar el Trinity Attack, y usa los Rescue Set para recuperar vida con todo el grupo. Utiliza el Missile de Rapp, ya que gasta pocos puntos y es muy potente. Cuando acabes con Mio, ve a por Nana. Utiliza el Mogay Hypo para que Justin recupere puntos y siga usando sus ataques.





Una vez que consigas derrotarlas huirán, y Rapp destrozará la computadora. Cuando ya lo haya hecho, vuelve a la habitación anterior y salva la partida.

Ahora avanza hasta que la nave se resquebraje, y deje sólo a Justin, ya que Rapp y Guido se quedarán en el otro lado. Continúa avanzando hasta que te encuentres con Baal, sube por la cuerda y prepárate para ajustarle las cuentas.





General Baal:
Vida: 2783.
Mejor estrategia: Golpéale con tus mejores ataques y cúrate con Rescue set para no perder MP.

Tras derrotarle comprueba que Feena está sana y salva, momento que Baal aprovechará para atacarte por la espalda, mandándote al vacío. Pero tranquilo, Feena se lanzará y te rescatará. Cuando recuperes el control, vuelve a Laine.

ALENT

Metas: Llegar a Alent y ver como Guido deja la formación. Derrotar a los tres jefes finales y conseguir que Liete se nos una.
Objetos: Lif Fruit, Def Seed, Life Seed, Silk.

Ve a casa de Milda y habla con Darlin, para que te mande a casa de Dorlin. Habla con él, sal de su casa, observa la escena, y camina cerca del lago para llegar a **Foot of Rainbow Mountain**.

Avanza un poco y anda por encima de la cuerda hasta llegar a una porción de tierra



con dos cuerdas más. Ve por la de la izquierda, coge el **Lif Fruit** y luego ve por la otra. Avanza por las cuerdas hasta llegar una bifurcación. Coge el **Def Seed** de la primera, y luego avanza por la segunda hasta llegar a un **punto azul**. Una vez allí, coge el **Life Seed**, baja por otra cuerda, recoge el **Silk**, y camina hasta llegar a **Rainbow Mountain** (Peak). Cuando llegues, sigue




avanzando hasta encontrar un tronco de madera para cruzar el río. Cuando des con él, avanza hacia el oeste, sube una última cuerda y camina hasta llegar a la puerta de **Alent**, donde Guido nos abandonará.

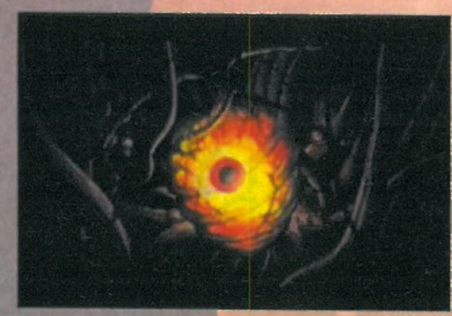
Sigue el camino azul, salva y pelea con la Hydra.

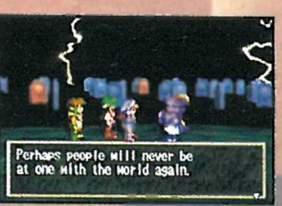
Hydra (Body, Pearl Head, Hot Head, Nice head, Awful Head):
Vida: 3721/2848/2292/1742/2462.
Mejor estrategia: Lo ideal es que emplees aquellos ataques que hieran a todas sus partes a la vez.



Cuando acabes con la Hydra, ve al punto de salvación, recupera vida y sigue tu camino hasta encontrarte con el segundo de los tres jefes finales.









Great Susano-O (Body, Ax, Iron Ball):
Vida: 3453/2306/1600.
Mejor estrategia: Igual que con la Hydra.
Salva y avanza hasta encontrarte con el tercer jefe final.



Phantom Dragon:
Vida: 3976.
Mejor estrategia: El daño se divide entre sus partes, así que ataca sin preocuparte demasiado por cuantos objetivos dañes a la vez.







Entra a la **iglesia** de Alent que se encuentra detrás, y verás montones de hologramas con la apariencia de Liete. Habla con todos para aprender cosas sobre Liete, Gaia, los Icarian y el mundo de Grandia. Abre la puerta que se encuentra en la parte de atrás y verás a la verdadera **Liete**, que se unirá al grupo.

Regresa al planeta, observa la escena en que Mullen se revela contra su padre, y dirígete a **Luzet Mountains**.

YA QUEDA POCO

Metas: Llegar a J.Base, Derrotar a Baal. Proteger Zil Padon.
Objetos: Run Seed, Mage Lips, Blue Potn, Run Seed, Blue Potn, Life Seed.

Sigue caminando y salva. Avanza hasta que el camino se bifurque, ve al norte y abre la puerta. Sube por las escaleras, coge el **Run Seed**, vuelve a bajarlas y sube por las otras escaleras para coger los **Mage Lips**.

Una vez los tengas, sigue avanzando por el único camino posible hasta llegar a la siguiente área. Salva y ve a la derecha para coger la **Blue Potn**. Vuelve por el otro ramal y pasa por debajo del túnel que encontrarás bajando las escaleras. Busca otro túnel y ve a la izquierda para llegar a la **J.Base**.

Entra, aprovecha para salvar la partida, abre la puerta, y ve al **Command Center** y al **Tacom Center**. Habla con el moribundo y examina la **estatua** que hay detrás para abrir el pasillo secreto.

Avanza por el pasillo hasta encontrarte con Mullen, y tras hablar con él camina hasta llegar al siguiente nivel. Coge el **Run Seed**, sigue caminando hasta llegar al siguiente escenario, dirígete hacia el oeste y salva la partida. No te olvides de coger el **Blue Potn**, atraviesa la puerta y prepárate para la pelea con Baal.

Baal (Body, Tentacle)
Vida: 6000/7000.
Mejor estrategia: Ataca al Body con tus ataques más potentes.



Mira la escena y habla con Mullen. Ve al oeste, coge el **Life Seed**, y camina hacia **Field Base**. Ve a la tienda de Feena a hablar con ella y después ve a la otra tienda para que Feena y Leen hablen. Ve a **Zil Padon**.

Mira la escena y camina hasta oír a una persona gritar. Ve hacia ella, defiéndela, y cuando termines, corre para auxiliar a una segunda persona en apuros. Cuando termine esta segunda batalla aparecerá Gaia, pero Leen lo expulsará. Observa la escena y prepárate para pelear por enésima vez con Gaia.

Gaia Battler (Body, R.Hand, L.Hand):
Vida: 4976/2742/3109.
Mejor estrategia: Ataca al núcleo, ya que una vez lo derrotes Feena lo expulsará.
Ve a la posada y observa una nueva escena entre Mullen y Leen.





SIEMPRE SE VAN LOS MEJORES

Metas: Observar el trágico final de uno de los personajes.

Sigue el mismo camino de antes para llegar al segundo mapeado, y mira la escena. Desde el mapamundi dirígete después a la **J.Base**.

Encamínate al **Central Room** y observa la escena. Camina hasta el tejado y mira como muere...

Habla con Rapp y Liete. Cuando termines la charla, Mullen entrará en la tienda de Feena. Entra tú también y habla con ellos. Cuando acabéis de hablar, ve a encontrarte con Guido. Escucha su consejo y ve a ver a Feena a su tienda. Como no estará, tendrás que dirigirte a **Field Base**.

Encamínate al segundo escenario, donde verás a Mullen y a Feena marcharse. Habla con Rapp y con Liete, quienes te acabarán abandonando. Observa la escena y ve a **Savanna Wilderness**.

Busca a Guido y habla con él dos veces. Te demostrará que no estás sólo, que a pesar de todo sigues siendo fuerte y que has calado en la gente que has conocido durante tu viaje.

Es más, Sue, Gadwin, Milda, Rapp y Liete aparecerán mostrándote su apoyo. Además, estos dos últimos decidirán acompañarte en tus siguientes tareas.







ÉSTA ES LA ESPADA QUE SIEMPRE NECESITÉ

Metas: Derrotar al Mage King y conseguir la Spirit Sword. Derrotar a Gaia y conseguir que el ejército de Garlyle se una a nuestra causa.
Objetos: Revival, All fruit, Mag Fruit, Life Seed, Spt Sword, Crim potion, Angl Robe, Blue Potion.

Ve recto y salva. Camina hacia el oeste, coge el **Revival**, ve al este y coge estos objetos: **All Fruit**, **Mag Fruit**, **Mov Fruit**. Para pelear con el Mage King tendrás que andar por los **caminos azules**, recogiendo de paso el **Life Seed**, por supuesto.

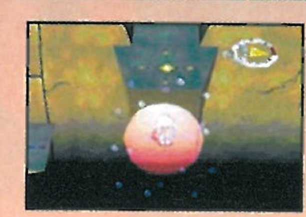
Mage King (Body, Wand)
Vida:3892/2346.
Mejor estrategia: Usa el procedimiento habitual, es decir los ataques más potentes sobre el Body.



Cuando lo derrotes sube por las escaleras, (avanza pulsando X para que las plataformas se formen) hasta llegar a la **Spirit Sword**. Ahora ve a **J. Base**.



Avanza hasta dar con el agujero en la pared, y métete por él para llegar a **Icarian City**. Ve al segundo mapeado, salva la partida, baja por las escaleras y cruza la puerta. Luego ve al este, sigue por el pasillo y atraviesa la puerta que te encontrarás de frente. Avanza hasta ver un **botón** que cambia la orientación de las escaleras. Baja al tercer nivel, coge el **Crim Potion** y presiona los **botones** para



pasar por la puerta cercana. Tras eso, avanza, coge el **Angl Robe** y ve hacia la izquierda hasta llegar a un cuadrado suspendido en el aire. Ya allí, pulsa X para que se forme un corredor que te permita ir a un lugar antes inaccesible. Avanza y pulsa X de nuevo sobre un cuadrado para abrir la puerta.

Llegarás a otra sala parecida a la anterior, en la que tendrás que cambiar la orientación de las escaleras. Sigue avanzando y, cuando llegues a cuatro, presiona X sobre la **marca roja**, y luego en la **amarilla**. Avanza y pulsa X sobre la plataforma para que te lleve a una pared que desaparecerá al acercarte. Avanza, entra en la **bola roja** trasportadora, salva, coge la **Blue Potion** y pelea con Gaia.

Gaia Battler (Body, R.Hand, L.Hand)
Vida: 5871/4237/4291.
Mejor estrategia: Usa tus mejores ataques sobre el Body.

Avanza y llega al quinto escenario, mira la escena y pelea con Mullen.

Mullen:
Vida: 2946.
Mejor estrategia: Ten en cuenta que eres el doble de rápido, así que usa tus ataques más potentes.



Ahora ya puedes relajarte y disfrutar tranquilamente de la escena en la que el ejército de Garlyle se une a nuestro bando, y camina victorioso hasta llegar a Gaia.





SE ACABÓ

Metas: Acabar con los últimos jefes finales.
Objetos: 2 Sp Potion, Spt Charm, 2 Gold Potion, Grim Potion.

Salva y avanza hacia el nordeste, pelea con Gaia.

Gaia Treant (Body, Arm, Flower):
Vida: 4578/2963/3167.
Mejor estrategia: Haz lo mismo que cuando peleas con otros jefes finales de varias partes, es decir, ataca a su parte más potente.

Tras esto avanza, coge el **Sp Potion**, y sube por la cuerda para llegar al segundo mapeado. Camina hasta el tercero, coge el **Spt Charm**, y avanza hasta el cuarto para pelear con Gaia Armor.

Gaia Armor:
Vida: 6785.
Mejor estrategia: El daño se divide entre sus dos partes.

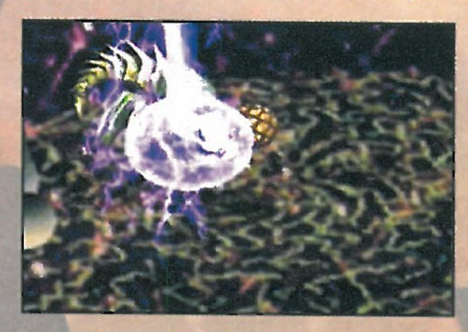
Después de matarlo presiona X sobre la **marca amarilla**, y avanza por los túneles hasta llegar cerca de tres torres de colores. Colócate a su lado y presiona X para desbloquear una puerta por la que antes no podías pasar y entra. Salva la partida y avanza hasta llegar a Gaia 5. Ya allí, presiona X sobre la **marca negra** en el suelo y pelea por última vez con Baal.

Baal (Body, G Tentacle, G Tentacle, Gaia Cyst)
Vida: 7000/6000/5460/4500.
Mejor estrategia: Ataca a todas sus partes, pero antes de pelear con él usa toda la fruta y todas las pociones que tengas para incrementar tus habilidades y convertirte en un rival más difícil de batir.

Cuando termines con este durísimo combate, sube al **Gaia Core**, registra bien por los alrededores y coge un **Sp Potion**, **2 Gold Potions** y un **Crim Potn**. Cuando ya tengas todos los ítems en tu poder, sigue avanzando, disfruta de la siguiente animación y prepárate para el combate definitivo con Gaia. Que tengas suerte y, sobre todo, no pierdas los nervios.

Gaia Core (Body, Mega Gaia, Mega Gaia):
Vida: 9999/4800/4800.
Mejor estrategia: Usa tus golpes más potentes y una vez muerto, pelea con Gaia Evil. Éste último ataca muy poco, y a decir verdad es un rival muy asequible.

Después de esto avanza y disfruta de la fastuosa secuencia final.





F1 2000

¡Que nadie te arrebate el título!

A lo largo de estas páginas vas a encontrar una descripción exhaustivas de los 17 circuitos que componen el campeonato mundial de la Fórmula 1. Te indicamos las curvas peligrosas, el mejor modo de trazar las chicanes y en qué puntos puedes adelantar con seguridad. Eso sí, a los bólidos los sigues manejando tú y ahí sí que no podemos ayudarte. Ten paciencia, práctica y, sobre todo, no pierdas la concentración. Te hará falta mucha sangre fría para subirte a lo alto del podio.

EN COMPETICIÓN









LOS PUNTOS.

Los puntos en cada campeonato se repartirán de la siguiente manera: del primer al sexto puesto 10, 6, 4, 3, 2, y 1 puntos respectivamente. Todos los demás se quedarán sin premio. Además del campeonato por pilotos, también está el de marcas. En éste, contarán tus puntos y los de tu compañero de escudería.

LAS ESCUDERÍAS.

Al empezar cualquier modalidad de carrera podrás elegir entre las diferentes escuderías de la temporada. Elige el piloto que más te guste pero a la hora de escoger escudería ten en cuenta que las tres mejores son McClaren, Ferrari y Jordan. Estas tres marcas poseen los coches más potentes y fiables, así que si tu objetivo es ganar sin muchas dificultades, la elección está clara.

LAS AVERÍAS.

Sin comerlo ni beberlo, a lo largo de la carrera puede que tu monoplaza te deje tirado en mitad del circuito y tengas que abandonar. Para que esto no te suceda con demasiada frecuencia escoge una buena escudería.

LOS COMENTARIOS DE BOXES Y LOS MARCADORES DE TIEMPO.

Tanto los comentarios como los marcadores de tiempo serán de vital importancia a lo largo de una carrera. Éstos te proporcionarán la información necesaria para saber cuando tienes que ir más rápido o cuando puedes bajar el ritmo de la carrera. Además te indicarán cuando debes entrar en boxes a repostar combustible o a arreglar algún desperfecto.

Durante la carrera, aparecerán los tiempos que vas haciendo. Si has mejorado tu marca te lo indicarán con números verdes. Si has empeorado, la cifra aparecerá en rojo.

LAS BANDERAS.

Durante la carrera te podrás encontrar con cuatro banderas:

- A cuadros: indicará que la carrera ha finalizado.
- Amarilla: cuando un coche se haya averiado aparecerá esta bandera para que tengas precaución. Además, no deberás adelantar a nadie o recibirás una penalización.
- Verde: aparecerá tras la amarilla para indicarte que la carrera vuelve a condiciones normales.
- Negra: si te penalizan y no entras en boxes en una de las tres siguientes vueltas, serás expulsado de la carrera mostrándote la bandera negra.

LAS PENALIZACIONES.

Por adelantar con bandera amarilla, atajar saltándote una chicane o una curva, o por usar los tramos del circuito que no pertenecen a la carrera, serás penalizado con una parada de diez segundos en boxes. Tendrás que hacerlo en alguna de las tres vueltas siguientes o serás eliminado del Gran Premio.

EL CLIMA.

Antes de empezar un Gran Premio, mira el clima previsto para elegir correctamente las gomas. Además, si ves que se prevé lluvia, ten en cuenta que el ritmo de la carrera será menor.

ELECCIÓN DE NEUMÁTICOS.

Antes de elegir los neumáticos que calzarás en el monoplaza, recuerda que la elección no podrá ser modificada una vez que empieces los entrenamientos. Podrás elegir entre neumáticos blandos (para lluvia) y duros (para días soleados).

LOS AJUSTES DE TU MONOPLAZA.

Durante los entrenamientos podrás ajustar: el alerón delantero y trasero, las relaciones de transmisión, el radio de giro, la suspensiones delanteras y traseras, la distribución de frenado y la altura de rodadura. Haciendo modificaciones podrás ajustar la frenada, aceleración, velocidad y agarre de tu monoplaza como más convenga para cada circuito.

LAS PRÁCTICAS.

Antes de empezar algún premio debes practicar. Da las vueltas necesarias para aprenderte el circuito de memoria y así saber en que curvas son las peligrosas y cuales son las que puedes pasar "a todo trapo". Fíjate también en el lugar exacto del desvío a boxes, así evitarás despistes tontos.

LA CLASIFICACIÓN.

Tras la práctica, podrás correr durante una hora para determinar tu lugar en la parrilla de salida. Tu mejor marca será la que se use para seleccionar dicho puesto.

BOXES.

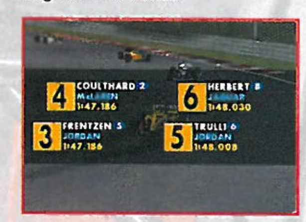
Dependiendo de la estrategia de repostaje y de la duración de la carrera deberás entrar una o varias veces en boxes. Obtendrás neumáticos nuevos y un llenado de depósito en poco tiempo, sin embargo si tu coche tiene que ser reparado llevará mucho más tiempo. Las mejores escuderías son las más rápidas.

ESTRATEGIA DE REPOSTAJE.

En esta opción podrás elegir el número de paradas y cuándo quieres que se produzcan (pronto, medio o tarde). Por cada parada que hagas perderás unos veinte segundos, así que cuantas menos hagas, mejor. Si eres de esos pilotos que "queman" mucha goma, no dejes el repostaje para el final o irás demasiado tiempo con los neumáticos gastados.

LOS DAÑOS DEL MONOPLAZA.

Durante la carrera, cualquier golpe con otro coche o con un muro provocará que alguna parte de tu monoplaza se dañe. Si el daño no es muy grave intenta llegar a boxes para arreglarlo, aunque ten por seguro que perderás mucho tiempo y será imposible ganar la carrera. Si el golpe es muy fuerte es posible que no llegues ni a boxes.











LOS CIRCUITOS

AUSTRALIA- MELBOURNE

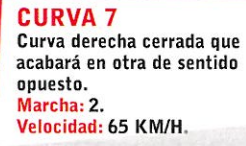
El primer circuito del campeonato te servirá para tomar contacto con tu monoplaza. Ajusta el coche para que frene bien y tenga una buena aceleración. Aquí no encontrarás muchas dificultades para adelantar a tus rivales, por lo que no deberías tener muchos problemas en conseguir esos ansiados primeros puntos.

CURVA 6
Curva larga y muy abierta, el único problema es un muro cercano.
Marcha: 5.
Velocidad: 160 KM/H.





CURVA 7
Curva derecha cerrada que acabará en otra de sentido opuesto.
Marcha: 2.
Velocidad: 65 KM/H.



CURVA 8
No pises la parte interior para que no te penalicen. Curva fácil.
Marcha: 5.
Velocidad: 125 KM/H.



CURVA 5
Es una de las curvas más cerradas del circuito, reduce al máximo.
Marcha: 3.
Velocidad: 70 KM/H.



CURVA 9
No intentes el adelantamiento porque no puedes apurar la frenada.
Marcha: 5.
Velocidad: 170 KM/H.







CURVA 4
No será necesario que frenes porque no habrás alcanzado un excesiva velocidad.
Marcha: 5.
Velocidad: 130 KM/H.

CURVA 10
Te acercarás a gran velocidad y tendrás que frenar bastante.
Marcha: 3.
Velocidad: 70 KM/H.

CURVA 3
Ten cuidado y frena porque aparece de repente y vas a gran velocidad.
Marcha: 2.
Velocidad: 50 KM/H.

CURVA 11
Curva derecha y cerrada. No aceleres mucho porque hay cerca otra semejante.
Marcha: 4.
Velocidad: 100 KM/H.



CURVA 12
Apura la frenada para intentar adelantar en la próxima curva.
Marcha: 2.
Velocidad: 45 KM/H.

CURVA 2
Toma la curva pisando el acelerador, no te cortes.
Marcha: 4.
Velocidad: 125 KM/H.





CURVA 1
Curva derecha y cerrada a la que te acercas a gran velocidad. Buena para adelantar.
Marcha: 3.
Velocidad: 80 KM/H.



CURVA 13
Última curva del circuito. Muy buena para ganar posiciones.
Marcha: 3.
Velocidad: 95 KM/H.

LEYENDA

(2) Este número representa la marcha más adecuada para cada tramo en concreto.

(115) Con esta otra cifra os especificamos la velocidad adecuada para la zona de la pista.

BRASIL- INTERLAGOS

Se trata de un circuito plagado de curvas muy cerradas y traicioneras. Haz los cambios necesarios para obtener un monoplaza lo más equilibrado posible en todos los aspectos. En las primeras curvas del circuito encontrarás oportunidades para mejorar tu posición y dejar mordiendo el polvo a los monoplazas rivales.

CURVA 6
Curva derecha muy cerrada en la que podrás adelantar con facilidad.
Marcha: 1.
Velocidad: 45 KM/H.

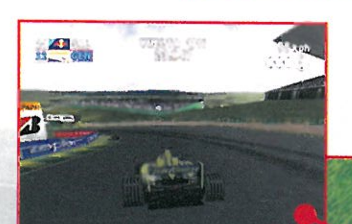




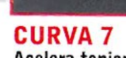
CURVA 7
Acelera teniendo en cuenta que cerca hay otra curva muy cerrada.
Marcha: 2.
Velocidad: 55 KM/H.



CURVA 8
La curva más cerrada y lenta de todo el circuito. Precaución.
Marcha: 1.
Velocidad: 45 KM/H.



CURVA 5
Cuidado. Aunque sea abierta, está situada en una cuesta y no podrás ver bien la pista.
Marcha: 4.
Velocidad: 120 KM/H.







CURVA 9
Acelera sin miedo en esta curva. No intentes el adelantamiento.
Marcha: 3.
Velocidad: 120 KM/H.



CURVA 1
Cuidado porque el cambio de rasante conseguirá que te dé la sensación de que la curva aparece de repente.
Marcha: 2.
Velocidad: 60 KM/H.



CURVA 10
Una buena ocasión para adelantar justo antes de la línea de meta.
Marcha: 2.
Velocidad: 60 KM/H.



CURVA 2
Acelera para entrar a gran velocidad en la recta que hay a continuación.
Marcha: 4.
Velocidad: 135 KM/H.



CURVA 3
Con una buena apurada de frenada podrás intentar el adelantamiento.
Marcha: 3.
Velocidad: 80 KM/H.



CURVA 4
Curva izquierda abierta en la que no te hará falta frenar nada.
Marcha: 4.
Velocidad: 145 KM/H.

LA CONDUCCIÓN DE UN FÓRMULA-1

A continuación te exponemos la forma más idónea de conducir un Fórmula-1, una máquina tan potente como delicada.

LA FRENADA

Será fundamental para que puedas acabar las carreras. A diferencia de otros juegos de coches, será imprescindible frenar en la mayoría de las curvas para no salirte del circuito. Deberás frenar antes de entrar en la curva, nunca cuando ya estés tomándola. En ciertas ocasiones te bastará con soltar el acelerador para evitar una salida de pista. Si las frenadas son demasiado bruscas, los neumáticos se desgastarán más rápido y la adherencia de tu coche disminuirá en el tramo final de la carrera. Ten cuidado con eso.

GRAN BRETAÑA- SILVERSTONE

Si estás jugando un campeonato, ahora te tocaría correr en Imola, circuito que encontrarás en la página 8. Sin embargo, vamos a continuar con Silverstone, una pista donde el agarre será fundamental. Así, podrás trazar rápidamente sus largas curvas sin tener que diminuir en exceso tu velocidad. Haz todos los cambios de configuración precisos para lograr ese agarre máximo.



CURVA 8
Curva muy fácil en la que no te hará falta decelerar nada.
Marcha: 5.
Velocidad: 160 KM/H.



CURVA 10
Curva larga, abierta y fácil que da paso a la recta de salida.
Marcha: 3.
Velocidad: 115 KM/H.



CURVA 9
Si el agarre de tu Fórmula-1 es bueno, no tendrás que frenar mucho.
Marcha: 2.
Velocidad: 55 KM/H.



CURVA 7
Tu segunda y última oportunidad para intentar adelantar.
Marcha: 2.
Velocidad: 70 KM/H.



CURVA 1
Curva muy larga y difícil para adelantar. Suelta el acelerador para no salirte.
Marcha: 5.
Velocidad: 150 KM/H.



CURVA 6
Gracias a la anterior frenada, sólo tendrás que girar y acelerar a fondo.
Marcha: 4.
Velocidad: 130 KM/H.



CURVA 2
Aunque no sea muy cerrada debes frenar porque irás muy rápido.
Marcha: 5.
Velocidad: 170 KM/H.



CURVA 4
Accederás a ella a gran velocidad, así que reduce bastante.
Marcha: 4.
Velocidad: 110 KM/H.

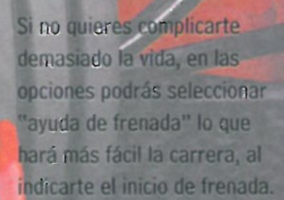


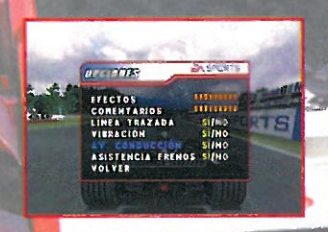
CURVA 5
Una de las pocas ocasiones que tendrás para adelantar en este circuito.
Marcha: 2.
Velocidad: 50 KM/H.



CURVA 3
Para poder entrar bien deberás haber trazado perfectamente las anteriores.
Marcha: 4.
Velocidad: 100 KM/H.

Si no quieres complicarte demasiado la vida, en las opciones podrás seleccionar "ayuda de frenada" lo que hará más fácil la carrera, al indicarte el inicio de frenada.





LAS CURVAS

Antes de tomar una curva, colócate en el lado opuesto a la dirección de ésta, y cuando llegues a ella, gira para entrar por el interior. De esta forma la trazada será más amplia y evitarás una frenada mayor de lo necesario o una salida de la pista. Las marcas de los neumáticos en el asfalto te pueden servir de guía.



LA ACELERACIÓN

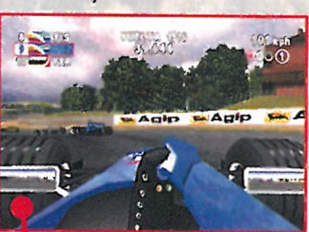
Acelera a fondo cuando estés saliendo de la curva. Ten cuidado cuando el asfalto esté mojado o cuando pises los bordes de la pista porque una aceleración muy brusca en estas circunstancias provocará un trompo de tu monoplaza. Igualmente, si te has salido de la pista, tus neumáticos estarán sucios y pisar a fondo puede provocar que des alguna vuelta o pierdas el control por unos instantes.
Ni que decir tiene que la mejor zona para acelerar a tope son las rectas.





ESPAÑA- BARCELONA

Estás en casa y debes hacer un buen papel delante de la afición. Prepara de la mejor manera posible los frenos de tu monoplaza, porque necesitarás conseguir buenas apuradas de frenada en las curvas cerradas del circuito de Cataluña. Igualmente, si quieres obtener buenos tiempos, y recuperarte con velocidad de las prolongadas frenadas, deberás tener un monoplaza con excelente aceleración.



CURVA 4
Frena un poco si no quieres hacer un poco de rally por la grava.
Marcha: 2.
Velocidad: 85 KM/H.



CURVA 5
Suelta el acelerador para tomar bien la curva.
Marcha: 4.
Velocidad: 125 KM/H.



CURVA 7
Curva larga derecha en la que será imposible adelantar.
Marcha: 3.
Velocidad: 135 KM/H.



CURVA 3
Una buena apurada de frenada te permitirá avanzar posiciones.
Marcha: 2.
Velocidad: 55 KM/H.

CURVA 8
Una de las curvas más rápidas del circuito. Precaución.
Marcha: 4.
Velocidad: 140 KM/H.





CURVA 2
Traza bien esta curva si no quieres perder más de un puesto.
Marcha: 2.
Velocidad: 80 KM/H.

CURVA 9
Cuidado con esta curva si no quieres entrar en boxes próximamente.
Marcha: 4.
Velocidad: 140 KM/H.



CURVA 1
Una de las muchas oportunidades que tendrás en este circuito para poder adelantar a tus rivales.
Marcha: 2.
Velocidad: 80 KM/H.



CURVA 6
Una buena frenada te permitirá adelantar sin muchos problemas.
Marcha: 2.
Velocidad: 60 KM/H.




LOS DERRAPES

Esto no es un juego de rallies, así que olvídate de derrapar en las curvas, ya que lo único que conseguirás será un "artístico" trompo.

LAS SALIDAS DE PISTA

Si te despistas un segundo mientras tomas una curva, la salida de pista estará asegurada. Cuando esto ocurra, perderás un tiempo precioso. Es mejor frenar más de la cuenta que provocar una salida. Ten precaución con los demás monoplazas cuando te reincorpores a la pista.

ADELANTAMIENTOS

El adelantamiento en la Fórmula-1 es una de las labores más complicadas. Inténtalo sólo cuando lo veas muy claro ya que ésta es una maniobra muy peligrosa. Ten en cuenta que en muchas curvas será imposible adelantar, sólo podrás en aquellas que haya que frenar mucho para poder trazarlas. Apura tu frenada y toma la curva antes de que lo haga el rival. Evidentemente, el mejor lugar para adelantar es en las rectas, pero sólo lo lograrás si tu monoplaza es más potente que los de los adversarios.




SAN MARINO- IMOLA

El circuito en el que se dejó la vida Ayrton Senna no es un camino de rosas. Ajusta tu monoplaza con una buena velocidad punta para aprovechar las abundantes rectas de este Gran Premio. Pero ten cuidado, porque después de toda recta hay, evidentemente, una curva. Frena si quieres evitar tragarte algún muro que otro.

CURVA 6
Una chicane que te obligará a frenar bastante antes de entrar en la recta de salida.
Marcha: 2.
Velocidad: 80 KM/H.

CURVA 1
Chicane derecha-izquierda en la que tendrás que frenar si no quieres salirte de pista.
Marcha: 3.
Velocidad: 125 KM/H.

CURVA 5
Dos curvas juntas no muy cerradas en las que puedes intentar ganar un puesto.
Marcha: 3.
Velocidad: 130 KM/H.

CURVA 2
Intenta adelantar, pero cuidado, no verás la curva hasta que estés casi encima de ella.
Marcha: 2.
Velocidad: 95 KM/H.

CURVA 4
Curva difícil para adelantar aunque fácil para trazarla correctamente.
Marcha: 3.
Velocidad: 115 KM/H.

CURVA 3
Con soltar el acelerador será más que suficiente para trazar la curva sin peligro.
Marcha: 4. Velocidad: 165 KM/H.

EUROPA- NURBURGRING

Un circuito donde deberás demostrar lo que has aprendido si quieres tener un puesto en el cajón. Se te presenta un premio muy completo y exigente técnicamente donde tendrás que usar todas las técnicas de la mejor forma que sepas.

CURVA 5
Con soltar el acelerador será suficiente para trazar correctamente la curva.
Marcha: 3.
Velocidad: 100 KM/H.

CURVA 6
Una peligrosa chicane que a penas verás. Peligro de penalización.
Marcha: 2.
Velocidad: 80 KM/H.

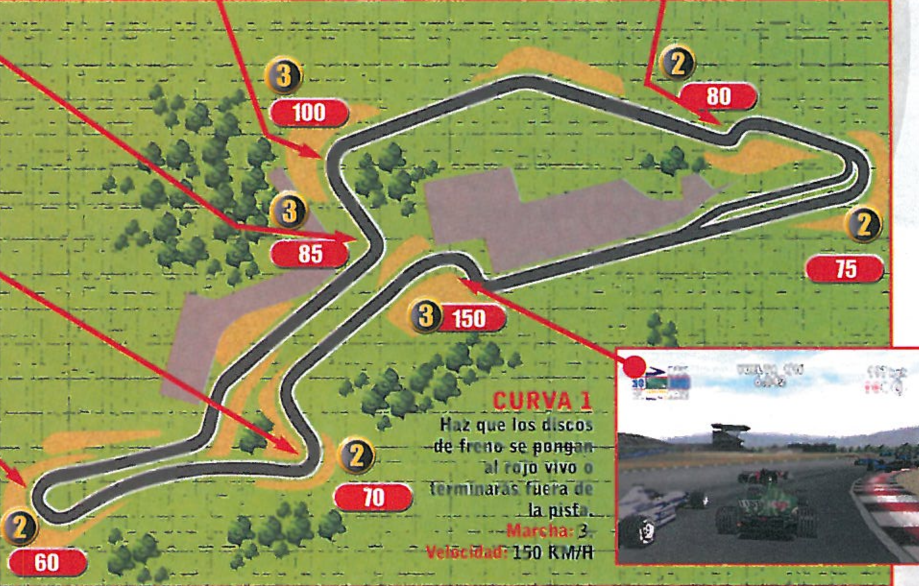
CURVA 4
Cuidado porque no verás la curva hasta que no la tengas en la cara.
Marcha: 3.
Velocidad: 85 KM/H.



CURVA 2
Frena un poco si no quieres acabar entre el público.
Marcha: 2.
Velocidad: 70 KM/H.

CURVA 3
Buena curva para adelantar cuando estés saliendo de ella.
Marcha: 2.
Velocidad: 60 KM/H.





CURVA 1
Haz que los discos de freno se pongan al rojo vivo o terminarás fuera de la pista.
Marcha: 3.
Velocidad: 150 KM/H.

MÓNACO

El premio más prestigioso y complicado de toda la temporada. El circuito se caracteriza por una carretera muy estrecha con muros muy cercanos a ella. Intenta conseguir una pole porque el adelantamiento en este campeonato es muy complicado y peligroso. No te distraigas contemplando las bonitas calles y el puerto.

CURVA 2
Cuidado porque es una curva rápida y el muro está muy cerca.
Marcha: 4.
Velocidad: 95 KM/H.



CURVA 3
La primera de las curvas muy cerradas de este gran premio. Frena.
Marcha: 2.
Velocidad: 40 KM/H.

CURVA 4
Es la curva más rápida del circuito. Un despiste y te estamparás contra el muro.
Marcha: 3.
Velocidad: 85 KM/H.

CURVA 1
Una de las pocas curvas donde el adelantamiento es posible.
Marcha: 2.
Velocidad: 55 KM/H.





CURVA 5
Frena mucho para tomar una chicane izquierda-derecha
Marcha: 2.
Velocidad: 35 KM/H.



CURVA 7
Última curva del circuito. Por ella puedes entrar en boxes.
Marcha: 2.
Velocidad: 45 KM/H.



CURVA 6
Curva muy cerrada. Si la trazas mal perderás valiosos puestos.
Marcha: 2.
Velocidad: 30 KM/H.

CANADÁ- MONTREAL

Circuito en donde abundan las largas rectas rematadas con en curvas muy cerradas. A diferencia del circuito de Mónaco, éste es un circuito en el que los adelantamientos son continuos y fáciles de realizar por lo que la pole es menos importante, aunque nunca te vendrá mal conseguirla, claro.



CURVA 7
Chicane que te obligará a frenar mucho si no quieres entrar directo a boxes.
Marcha: 2.
Velocidad: 50 KM/H.



CURVA 1
Frena fuerte para no darte un paseo por el "campo" cercano.
Marcha: 2.
Velocidad: 45 KM/H.

CURVA 5
Una chicane derecha-izquierda complicada. Frena sin miedo.
Marcha: 3.
Velocidad: 65 KM/H.



CURVA 2
Buena oportunidad para intentar adelantar a tus rivales.
Marcha: 2.
Velocidad: 75 KM/H.



CURVA 6
Curva muy cerrada en la que podrás ganar algún puesto.
Marcha: 1.
Velocidad: 40 KM/H.



CURVA 3
Acelera sin miedo si no quieres perder un tiempo precioso.
Marcha: 4.
Velocidad: 165 KM/H.

CURVA 4
Cuidado al adelantar. Nada más salir de esta curva entrarás en otra.
Marcha: 2.
Velocidad: 60 KM/H.

FRANCIA- MAGNVCOURS

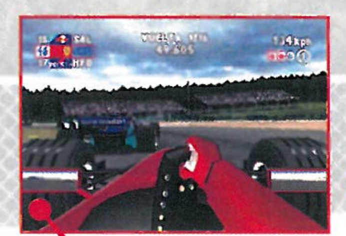
Con una gran velocidad punta y con buen agarre será suficiente para ganar la novena prueba puntuable del mundial de Fórmula-1. Ya en el ecuador del mundial deberás estar entre los primeros puestos de la clasificación para optar al título de campeón del mundo. De otra forma, lo tendrás muy complicado.



CURVA 7
Nada mejor que una buena chicane para adelantar a tus rivales.
Marcha: 2.
Velocidad: 70 KM/H.



CURVA 8
Cuidado con los despistes o acabarás entrando en boxes.
Marcha: 2.
Velocidad: 45 KM/H.



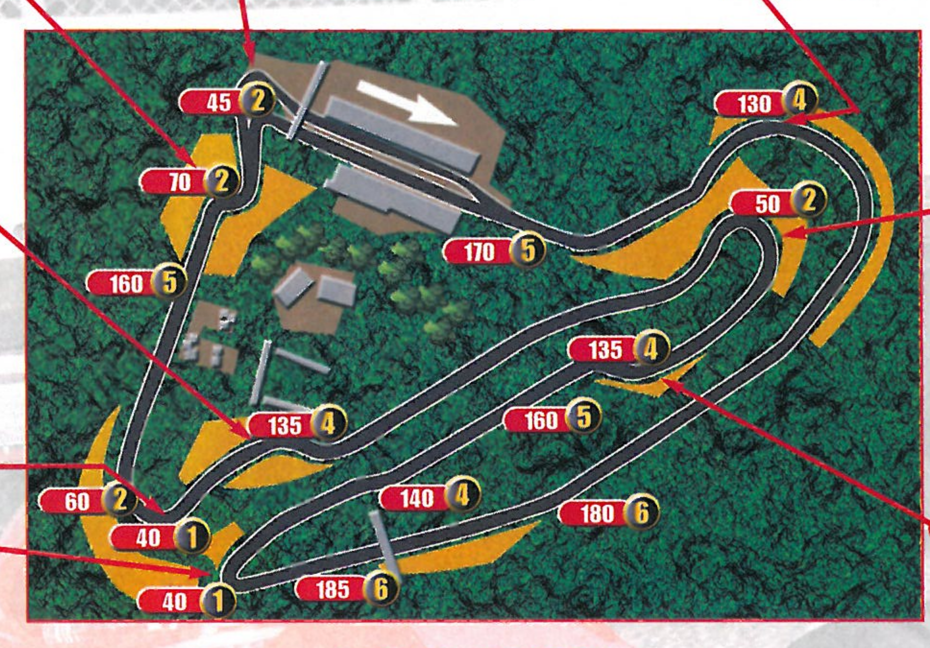
CURVA 1
Curva derecha muy larga en la que el agarre será fundamental.
Marcha: 4.
Velocidad: 130 KM/H.



CURVA 5
Buena ocasión para adelantar si tu rival está cerca de ti.
Marcha: 4.
Velocidad: 135 KM/H.

CURVA 6
Acelera fuerte cuando salgas de la curva para entrar en la recta.
Marcha: 1.
Velocidad: 40 KM/H.

CURVA 2
Frena si no quieres finalizar antes de tiempo el Gran Premio.
Marcha: 1.
Velocidad: 40 KM/H.





CURVA 4
Curva en la que no deberás intentar adelantar. Imposible.
Marcha: 2.
Velocidad: 50 KM/H.

CURVA 3
Una pequeña frenada será suficiente para trazar la curva.
Marcha: 4.
Velocidad: 135 KM/H.

ITALIA- MONZA

Campeonato donde se dan cita los acérrimos seguidores de la escudería del caballito rampante. A estas alturas de campeonato ya sabrás quiénes son los dos o tres aspirantes que te pisan los talones en la clasificación general, por lo que los puntos de este rápido circuito serán vitales. Mucha velocidad y temple será lo que necesitarás para asegurar tu reinado.

CURVA 3
Una pequeña frenada será suficiente para salir sin problemas.
Marcha: 3.
Velocidad: 155 KM/H.

CURVA 4
Curva a la izquierda en la que entrarás como una exhalación. Cuidado.
Marcha: 3.
Velocidad: 95 KM/H.

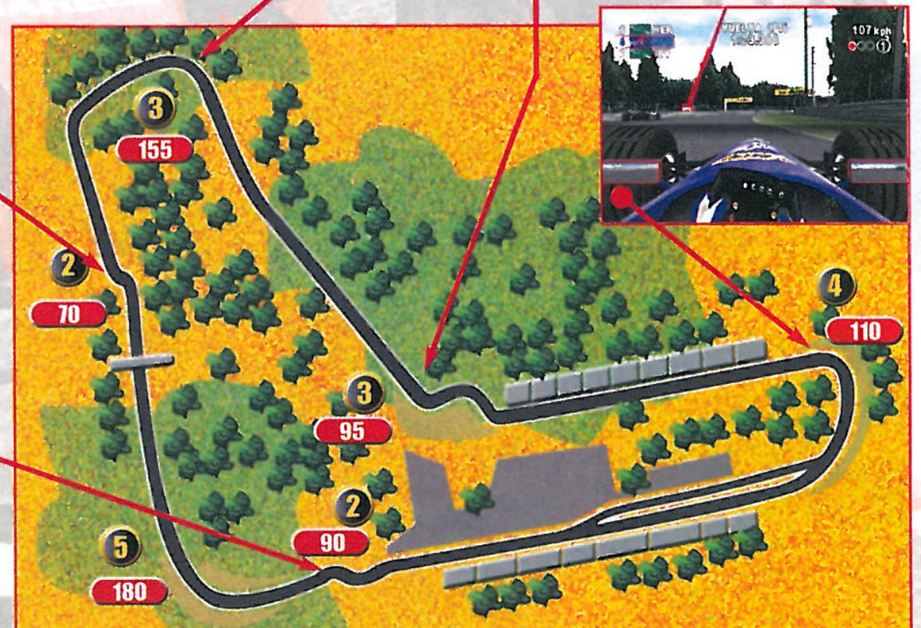
CURVA 5
Curva larga y cerrada donde el adelantamiento será más que complicado.
Marcha: 4.
Velocidad: 110 KM/H.

CURVA 2
Chicane semejante a la anterior. Cuidado con las penalizaciones.
Marcha: 2.
Velocidad: 70 KM/H.



CURVA 1
Una chicane que puedes usar para ganar algunas posiciones.
Marcha: 2.
Velocidad: 90 KM/H.





AUSTRALIA- A1-RING

El circuito A1-Ring es el segundo premio puntuable de Austria. Sus rectas larguísimas y las grandes frenadas pueden provocar que te despistes y te salgas de la pista. Si sabes apurar bien las frenadas, y la velocidad punta de tu monoplaza es buena, la victoria será tuya.



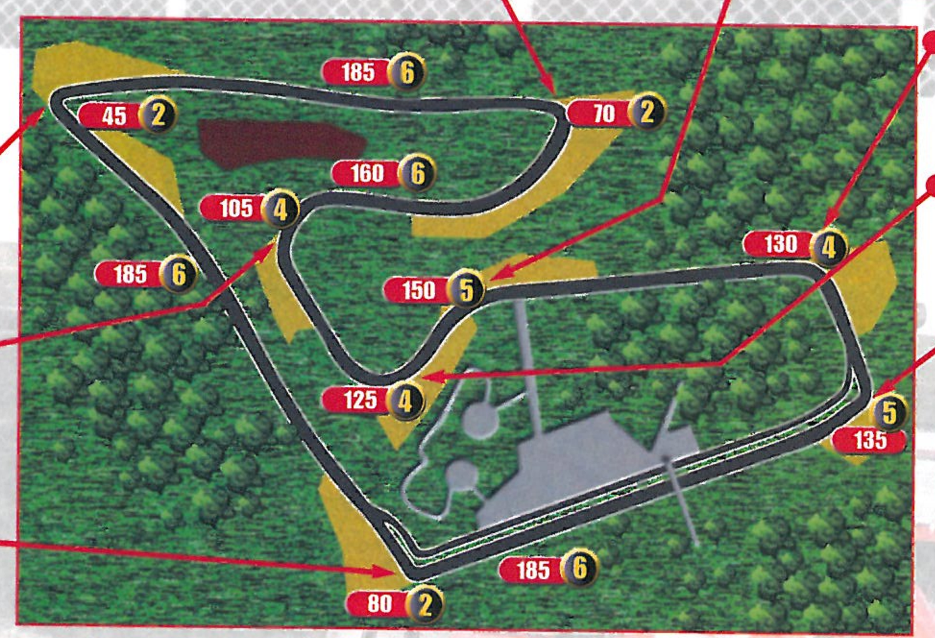
CURVA 3
Otra de las muchas oportunidades que tienes para adelantar.
Marcha: 2.
Velocidad: 70 KM/H.



CURVA 6
Acelera sin miedo para tomar bien esta curva de dificultad baja.
Marcha: 5.
Velocidad: 150 KM/H.



CURVA 2
Cuidado porque no la verás hasta que no estés tomándola.
Marcha: 2.
Velocidad: 45 KM/H.



CURVA 7
Una buena apurada de frenada mejorará tu tiempo y posición.
Marcha: 4.
Velocidad: 130 KM/H.

CURVA 5
Mantén la velocidad de la curva anterior para trazar ésta.
Marcha: 4.
Velocidad: 125 KM/H.

CURVA 4
Suelta el acelerador para tomar la curva y enfriar los discos.
Marcha: 4.
Velocidad: 105 KM/H.

CURVA 1
Curva con forma de "L" que te permitirá adelantar.
Marcha: 2.
Velocidad: 80 KM/H.



CURVA 8
Tu última oportunidad si no vas en cabeza de carrera. Aprovéchala.
Marcha: 5.
Velocidad: 135 KM/H.

ALEMANIA- HOCKENHEIM

Si hiciste un buen puesto en el anterior premio de Austria, en éste no tendrás ningún problema. Otro circuito con rectas muy largas y grandes frenadas. Ten cuidado para no "tragarte" ninguna chicane y de esta forma ser penalizado con unos valiosos segundos, de los que más tarde te puedes acordar.

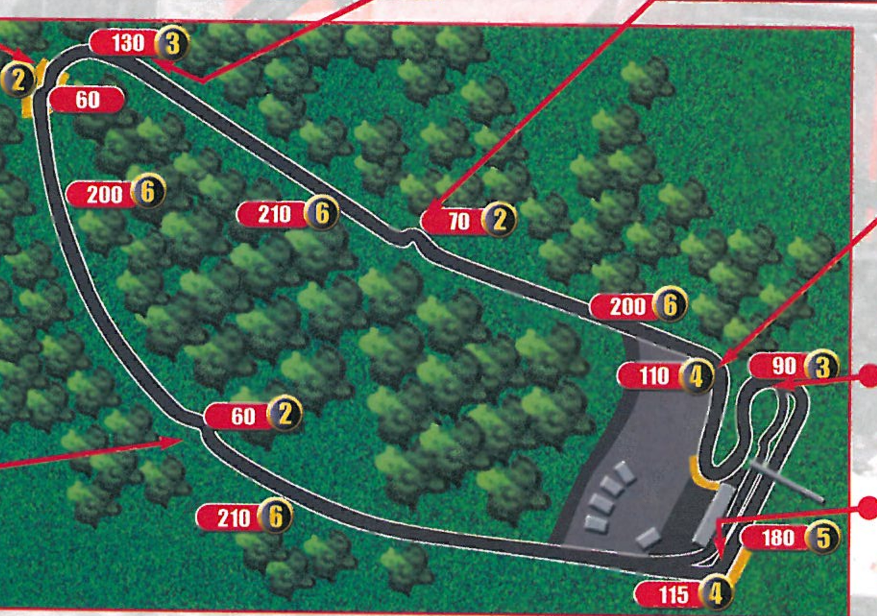


CURVA 4
Curva fácil tras salir de la chicane de antes. ¡Uff!
Marcha: 3.
Velocidad: 130 KM/H.



CURVA 5
Otra chicane, aunque esta vez es primero izquierda y luego derecha.
Marcha: 2.
Velocidad: 70 KM/H.

CURVA 3
Chicane idéntica a la anterior, con las mismas dificultades.
Marcha: 2.
Velocidad: 60 KM/H.





CURVA 2
Tras una recta enorme, una chicane que te obligará a frenar bastante.
Marcha: 2.
Velocidad: 60 KM/H.

CURVA 6
Una apurada de frenada te facilitará el adelantamiento.
Marcha: 4.
Velocidad: 110 KM/H.

CURVA 7
Una curva fácil que dará paso a la larga recta final.
Marcha: 3.
Velocidad: 90 KM/H.

CURVA 1
Solo será necesario una pequeña frenada para salir de ella.
Marcha: 4.
Velocidad: 115 KM/H.

HUNGRÍA- HUNGARORING

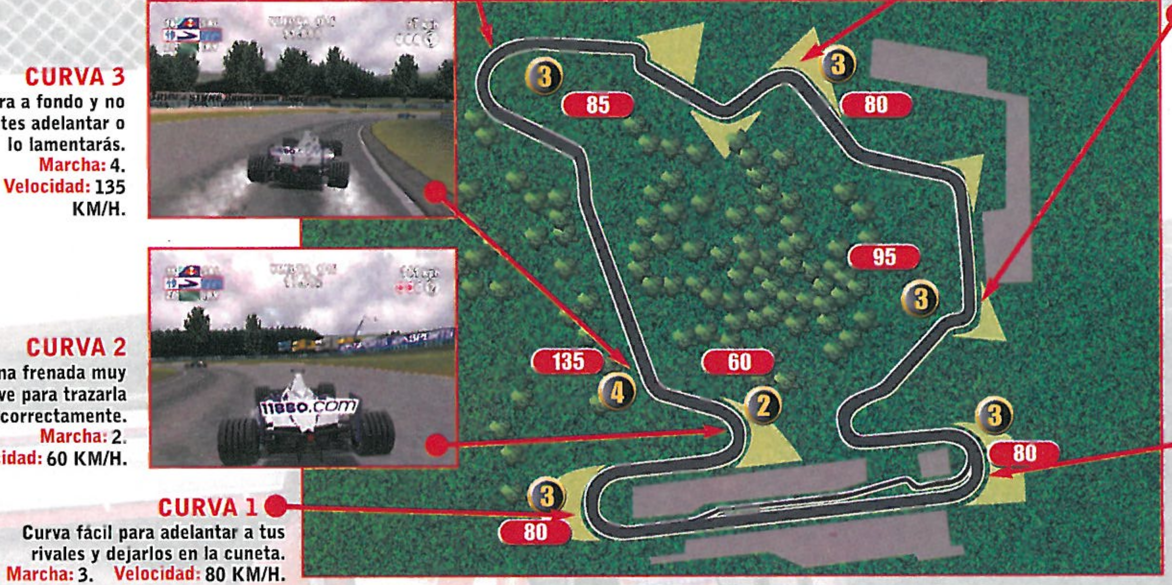
Ya queda poco para el final del campeonato y los puntos de este premio de Hungría pueden ser decisivos. Ten presente la posición de tu más cercano rival para saber si tienes que arriesgar o por el contrario debes hacer una conducción segura. Mejora el agarre de tu Fórmula-1 para hacer buenas marcas.



CURVA 4
Al finalizar la curva, podrás adelantar si dispones de una buena aceleración.
Marcha: 3.
Velocidad: 85 KM/H.



CURVA 5
Otra de las muchas curvas abiertas de este circuito. Muy fácil.
Marcha: 3.
Velocidad: 80 KM/H.



CURVA 6
Aprovecha esta oportunidad para rebasar a algún rival y asegurar la victoria.
Marcha: 3.
Velocidad: 95 KM/H.

CURVA 3
Acelera a fondo y no intentes adelantar o lo lamentarás.
Marcha: 4.
Velocidad: 135 KM/H.

CURVA 2
Haz una frenada muy suave para trazarla correctamente.
Marcha: 2.
Velocidad: 60 KM/H.

CURVA 7
Curva gemela a la primera del circuito. Hazles morder el polvo.
Marcha: 3.
Velocidad: 80 KM/H.

CURVA 1
Curva fácil para adelantar a tus rivales y dejarlos en la cuneta.
Marcha: 3. Velocidad: 80 KM/H.

JAPÓN- SUZUKA

Penúltimo premio puntuable del campeonato. Es posible que ya haya ganador matemático, pero si no es así, ajusta tu monoplaza con una buena frenada y una aceleración decente para salir con ciertas garantías a la pista. Este complicado circuito nipón no te dará muchas concesiones y pagarás caros tus errores.



CURVA 7
Una buena curva para sorprender a tus rivales. ¡A por ellos!
Marcha: 2.
Velocidad: 80 KM/H.



CURVA 2
Si has trazado bien la curva anterior, no deberías tener problemas con ésta.
Marcha: 4.
Velocidad: 105 KM/H.

CURVA 5
La curva más cerrada del circuito. Trázala muy despacio y con cuidado.
Marcha: 1.
Velocidad: 40 KM/H.



CURVA 1
Frena un poco para no acabar viendo el premio desde la grada con el público.
Marcha: 3.
Velocidad: 90 KM/H.



CURVA 6
Cuidado porque justo detrás viene una curva que puedes tragarte si te despistas.
Marcha: 4.
Velocidad: 125 KM/H.



CURVA 3
Curva muy semejante a la anterior. Nada para un piloto tan curtido como tú.
Marcha: 3.
Velocidad: 85 KM/H.

CURVA 4
Una buena curva para intentar un adelantamiento fácil y sin riesgos.
Marcha: 2. Velocidad: 80 KM/H.

BÉLGICA- SPA

Velocidad y más velocidad es lo que necesitas para ganar el Gran Premio belga. Aunque no te descuides y recuerda aquel anuncio que decía que la potencia sin control no sirve de nada. Además un error a estas alturas del campeonato puede dar al traste con todas tus expectativas de triunfo



CURVA 4
Una perfecta trazada y no tendrás ni que acariciar el freno.
Marcha: 4.
Velocidad: 145 KM/H.



CURVA 2
Adelanta sin miedo si tienes algún rival delante.
Marcha: 3.
Velocidad: 85 KM/H.



CURVA 1
Frena si no quieres saborear la suave textura del muro del fondo.
Marcha: 2.
Velocidad: 40 KM/H.



CURVA 3
Curva lenta, larga y abierta. Imposible del todo adelantar.
Marcha: 2.
Velocidad: 70 KM/H.

CURVA 8
Cuidado con la chicane porque hay riesgo de que te la tragues de golpe y sin darte cuenta.
Marcha: 2.
Velocidad: 55 KM/H.

CURVA 5
Suelta el acelerador para no salirte y perder tiempo en la grava.
Marcha: 3.
Velocidad: 85 KM/H.



CURVA 7
Idéntica a la curva anterior. Cuando salgas, pisa el acelerador a fondo.
Marcha: 4.
Velocidad: 150 KM/H.



CURVA 6
Una pequeña frenada y mantén la velocidad para entrar en la siguiente curva.
Marcha: 3.
Velocidad: 90 KM/H.

EE.UU.- INDIANÁPOLIS

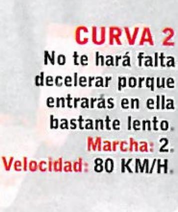
Buen circuito para dar clases de adelantamientos a esos aficionados que tienes por rivales. Con ello lograrás dos cosas: dar espectáculo del bueno o decir adiós definitivamente al título de campeón del mundo. Conseguir la pole será imprescindible si quieres evitarte algún disgusto al final. Ánimo, ya queda menos.

CURVA 3
Si la trazas correctamente podrás recuperar algún puesto sin problemas.
Marcha: 2.
Velocidad: 70 KM/H.

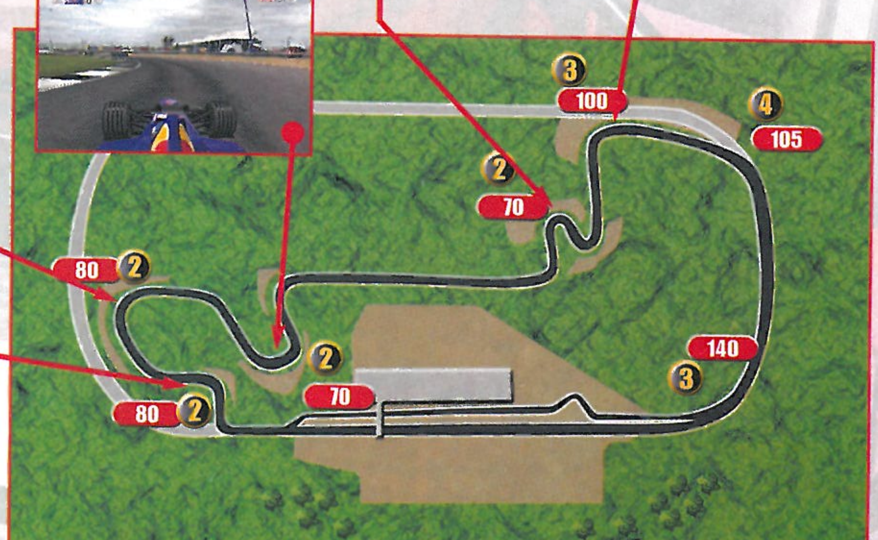
CURVA 4
Curva a la izquierda muy cerrada que te obligará a frenar con determinación.
Marcha: 2.
Velocidad: 70 KM/H.

CURVA 5
Una breve frenada será suficiente para salir de ella triunfante y con elegancia.
Marcha: 3.
Velocidad: 100 KM/H.





CURVA 2
No te hará falta decelerar porque entrarás en ella bastante lento.
Marcha: 2.
Velocidad: 80 KM/H.





CURVA 1
Mide con cuidado y precisión los metros que faltan para frenar a tiempo.
Marcha: 2.
Velocidad: 80 KM/H.

MALASIA- SEPANG

¡Por fin!, la última prueba antes de conseguir el reinado en el competitivo circo de la F-1. Para conseguir los puntos definitivos del mundial, velocidad y agarre es lo que debe predominar en las características de tu monoplaza. De otra forma es posible que tires por la borda tanto esfuerzo y tiempo. Si has acabado el mundial como campeón del mundo: ¡felicidades!. Si no, vuelve a intentarlo. Con un poco de práctica y estudiando bien los circuitos no tendrás problemas.

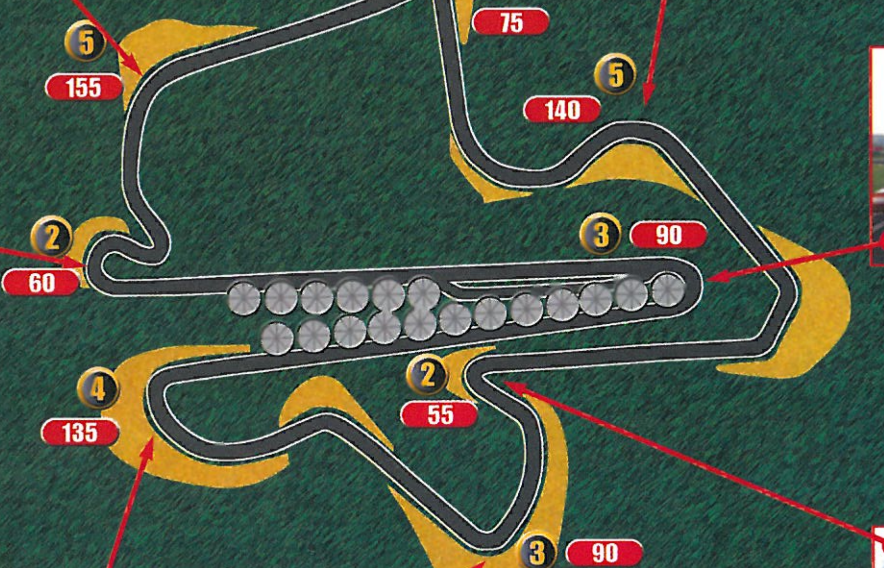


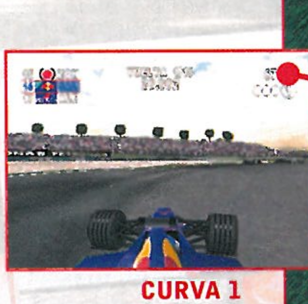
CURVA 2
Pisa el acelerador a fondo sin ningún peligro de salirte de la pista.
Marcha: 5.
Velocidad: 155 KM/H.

CURVA 3
Una buena ocasión para quitarte de encima a ese correoso rival de delante.
Marcha: 3.
Velocidad: 75 KM/H.



CURVA 4
Curva muy fácil siempre y cuando hagas una trazada buena y fina.
Marcha: 5.
Velocidad: 140 KM/H.







CURVA 1
Curva larga y cerrada donde pondrás a prueba tus discos de freno.
Marcha: 2.
Velocidad: 60 KM/H.

CURVA 8
Una buena curva para intentar ese adelantamiento que te dará la victoria.
Marcha: 3.
Velocidad: 90 KM/H.

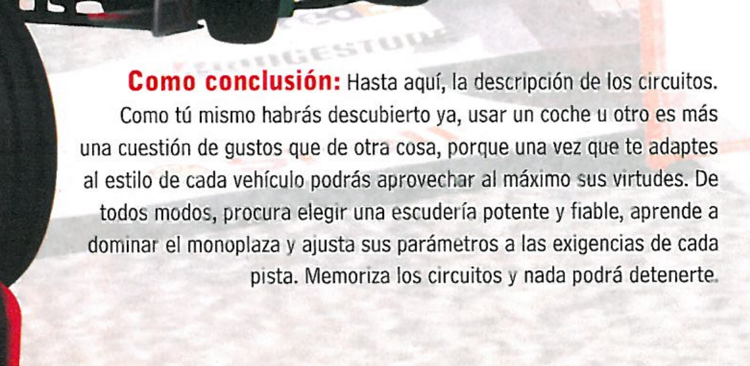
CURVA 7
Acaricia levemente el pedal de freno y trázala con elegancia y estilo.
Marcha: 4.
Velocidad: 135 KM/H.



CURVA 6
Si no quieres salirte de la pista, levanta el pie del acelerador.
Marcha: 3.
Velocidad: 90 KM/H.



CURVA 5
Curva cerrada que aparecerá de repente tras un cambio de rasante.
Marcha: 2.
Velocidad: 55 KM/H.



Como conclusión: Hasta aquí, la descripción de los circuitos. Como tú mismo habrás descubierto ya, usar un coche u otro es más una cuestión de gustos que de otra cosa, porque una vez que te adaptes al estilo de cada vehículo podrás aprovechar al máximo sus virtudes. De todos modos, procura elegir una escudería potente y fiable, aprende a dominar el monoplaza y ajusta sus parámetros a las exigencias de cada pista. Memoriza los circuitos y nada podrá detenerte.

Jedi Power Battles

La dura labor de un Jedi



Toda saga tiene un comienzo, todo camino tiene un primer paso..., y todo "jugón" tiene un "talón de Aquiles". Y para que este juego no se convierta en el tuyo, en PlayManía hemos luchado contra las poderosas fuerzas de la Federación, una y otra vez, hasta que hemos conseguido elaborar esta guía, que esperamos te sea de gran utilidad para no caer en el Lado Oscuro... de los numerosos saltos que este título encierra. Adéntrate, pues, con nosotros en los misterios de la Fuerza, y prepárate para una batalla épica.

ESTOS SON TUS MAESTROS JEDI

PLO KOON





Descendiente de una larga dinastía Jedi, Plo Koon es un kel dor del planeta Dorin. Pilar de fuerza y vigor ha desarrollado órganos extrasensoriales que potencian los poderes de su mente de Jedi hasta niveles poco comunes. Sin embargo, y debido a la atmósfera rica en oxígeno de Coruscant, tiene que protegerse los ojos y las fosas nasales con aparatos especiales.

Facultades: Plo tiene una fuerza extraordinaria pero también una velocidad bastante limitada.

Poderes especiales de Jedi predeterminados (pulsar L2):

- Ataque de fuerza de corto alcance (▲): Ciclón de sable, Plo Koon hace girar su sable rápidamente 360 grados.
- Elemento especial (■): Paquete estimulante, hace que Plo Koon emita una energía dañina para todos aquellos que le tocan.

Movimientos de Jedi especial:
✖ ▲ - ✖ ■ ■.
Estos movimientos irán aumentando en número a medida que vayas ganando puntos en cada fase.

ADI GALLIA

Adi Gallia nació para la alta diplomacia de Corellian y, por lo tanto, está dotada de un profundo conocimiento del complejo sistema político de la República.

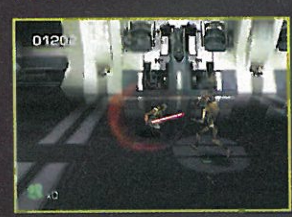
Se trata de una diestra organizadora de espionaje y cuenta con una gran red de contactos e informadores, tiene una intuición infalible y fue la primera en conocer los planes de la Federación Mercantil para iniciar la invasión de Naboo.

Facultades: Adi confía más en la velocidad del rayo que en la fuerza bruta.

Poderes especiales de Jedi predeterminados (pulsar L2):

- Ataque de fuerza de corto alcance (▲): Hipnotismo, pone en trance a los enemigos cercanos, que quedan a su merced.
- Elemento especial (■): Escudo de energía, protege a Adi de los ataques cara a cara y a distancia.

Movimientos de Jedi especial:
✖ ▲ - ✖ ■ ■.
Estos movimientos irán aumentando en número a medida que vayas ganando puntos en cada fase de juego.





MACE WINDU





Miembro senior del Consejo Jedi, Mace Windu es un diplomático eficaz, así como un completo maestro de los estilos de lucha Jedi. Sus facultades Jedi son fruto de años de entrenamiento y en el terreno de la política habla con autoridad y convicción desde el Templo Jedi de Coruscant, en donde a menudo consulta con el sabio Yoda.

Facultades: Mace es tan fuerte con su dominio de la Fuerza como mortífero con su sable láser.

Poderes especiales de Jedi predeterminados (pulsar L2):

- Ataque de fuerza de corto alcance (▲): Escudo de sable, Mace Windu suelta su sable láser, que le rodea y le protege rápidamente.
- Elemento especial (■): Fulminante térmico, estos potentes explosivos desarbolan a los enemigos cuando se lanzan.

Movimientos de Jedi especial:
■ ■.
Estos movimientos irán aumentando en número, a medida que vayas ganando puntos en cada fase de juego.

QUI-GON JINN

Distinguido y fiel guerrero Jedi, Qui-Gon Jinn aglutina nobleza, fuerza y sabiduría.

Guerrero filósofo, con su propio código ético, Qui-Gon aún no ha sido nombrado para un puesto en el Consejo Jedi, debido a su carácter audaz y testarudo y a su tendencia al riesgo y a la acción. No obstante, está considerado como un venerable Maestro Jedi.

Facultades: Qui-Gon es excelente con los poderes de la Fuerza basados en curación y defensa.

Poderes especiales de Jedi predeterminados (pulsar L2):

- Ataque de fuerza de corto alcance (▲): Onda de choque, Qui-Gon libera el poder de la Fuerza en este ataque de 360 grados.
- Elemento especial (■): Granada de pulso, esta carga explosiva paraliza a los enemigos con una ráfaga eléctrica.

Movimientos de Jedi especial:
▲ ■ – ■ ■ ✖ – ✖ ▲ ✖.
Además, estos movimientos irán aumentando en número, a medida que vayas ganando puntos en cada fase de juego.





OBI-WAN KENOBI





Obi-Wan ha seguido una trayectoria responsable hacia el título de caballero Jedi como padawan del maestro Qui-Gon Jinn. Pero además, también ha recibido los consejos de otros sabios Jedi, por lo que es más prudente y reflexivo que su preceptor. Sopesa con precaución las consecuencias de sus actos y es reacio a transgredir la voluntad del Alto Consejo Jedi.

Facultades: La juventud de Obi-Wan le permite ser el jedi más rápido y ágil.

Poderes especiales de Jedi predeterminados (pulsar L2):

- Ataque de fuerza de corto alcance (▲): Chorro de sable, Obi-Wan se lanza hacia delante, aniquilando a los enemigos a su paso.
- Elemento especial (■): Fulminante térmico, será lanzado en la dirección que esté encarando Obi-Wan, para desgracia de sus enemigos.

Movimientos de Jedi especial:
■ ■ – ■ ■ ■ – ✖ ✖ ▲.
Estos movimientos irán aumentando en número, a medida que vayas ganando puntos en cada fase.

CONSEJOS JEDI

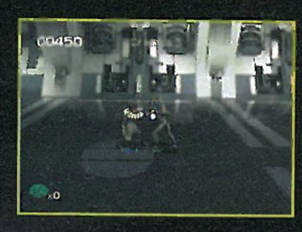
Cubrirse y devolver los disparos.

Es esencial que aprendas a devolver los disparos de las armas láser de tus enemigos con tu noble sable de luz. Si dominas esta técnica tendrás ganado el 50 % del juego.

Para realizar una buena devolución que impacte en tu adversario, debes esperar a que el disparo esté cerca de ti para después pulsar rápidamente el botón de cubrirte.

Es también muy importante que aprendas a esperar cubierto mientras tus rivales, sobre todo si son numerosos, te están atacando; y a contraatacar cuando terminen de realizar su serie de ataques (todos tienen una rutina de ataque, apréndela).





Saltos.

Te recomiendo paciencia mi joven padawan; los saltos que tendrás que realizar en tu misión serán los más complicados que te hayas podido encontrar durante tu larga carrera como aprendiz, y pueden llegar a desesperar incluso al más experto y curtido de todos los Jedi.

Siempre que encuentres uno de esos saltos que deben ser medidos al milímetro, acércate con mucho cuidado al borde, colócate en la posición correcta para hacer el salto (tu personaje debe estar mirando en la dirección exacta de la plataforma a la que quieres llegar), avanza hacia el abismo y, justo cuando veas que tu personaje cae, aprieta el botón de salto una vez. Por último, cuando estés en lo más alto de ese primer salto, aprieta el botón por segunda vez y..., voilá.



Avanzar por el escenario.

Camina por el escenario con mucho cuidado mi joven padawan; lo recomendable, es que avances despacio y vayas acabando con los enemigos que te salgan al paso, poco a poco. Si lo haces bien sólo tendrás que enfrentarte a uno o dos adversarios como máximo, pero si avanzas rápido y sin prudencia, te puedes encontrar en situaciones donde deberás hacer frente a todo un ejército de enemigos. ¡Qué la Fuerza te guíe con prudencia, joven aprendiz!



Combinaciones de golpes Jedi.

Ah, mi querido padawan, la juventud y la inexperiencia, hacen de ti un luchador de pocos recursos y de escaso potencial de ataque. Pero, a medida que avances en tu heroica misión, irás adquiriendo más habilidades (en forma de nuevas combinaciones de botones) que harán tus ataque más poderosos. Con estos nuevos movimientos podrás acabar con tus adversarios mucho más rápidamente.



La Fuerza.

La Fuerza es el aliado más poderoso que puedas encontrar. Con su ayuda, podrás realizar acciones sobrehumanas, que sólo están al alcance de los auténticos caballeros Jedi. Aprende a utilizar estos poderosísimos movimientos, sobre todo cuando te veas en una situación apurada, y nada se resistirá a tu voluntad. No pienses, siente. Cada Jedi tiene sus propias habilidades especiales, que debes conocer al dedillo si quieres explotar a tope su potencial combativo. Practica con ellas hasta dominarlas, y saber cuándo y dónde conviene usar cada una, ya que desconocerlas es tan malo como usarlas a lo loco.



NAVE DE LA FEDERACIÓN MERCANTIL

Este primer nivel es una zona de preparación para lo que viene después, y no tiene demasiadas complicaciones. Básicamente es un nivel de acción, y sólo tiene una zona plataformera, los pistones, que además no resulta demasiado difícil. Lo más complicado que hallarás será el jefe final, que es más duro de lo normal en una primera fase, por lo que tendrás problemas para abatirlo.



Cinta transportadora y primer jefe.

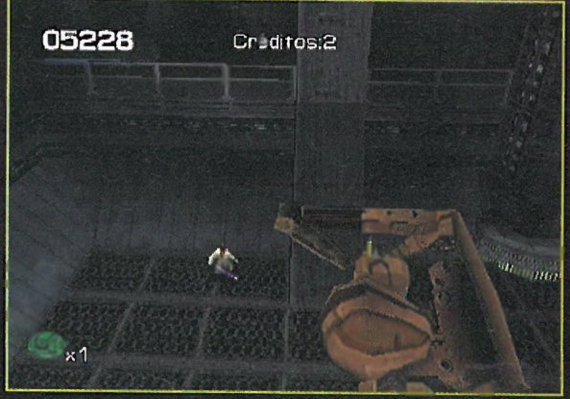
La llegada a la zona donde encontrarás tu primer jefe de nivel está precedida por un viaje en una cinta transportadora, donde deberás realizar tres saltos sobre la marcha.

Ten cuidado con los dos droides que están contigo en la cinta, ya que pueden hacerte caer con sus impactos. Si quieres asegurarte el éxito, lo mejor es pasar de ellos e ir directamente al encuentro con el engendro mecánico.

El bichito tiene una serie de ataques muy simple. En un principio se pondrá a barrer el suelo con uno de sus enormes brazos y después con el otro. Aprovecha los momentos de descanso, para asestarle una buena estocada y aléjate cuando la reciba, pues se pondrá a dar vueltas por la pantalla escondido tras su escudo.



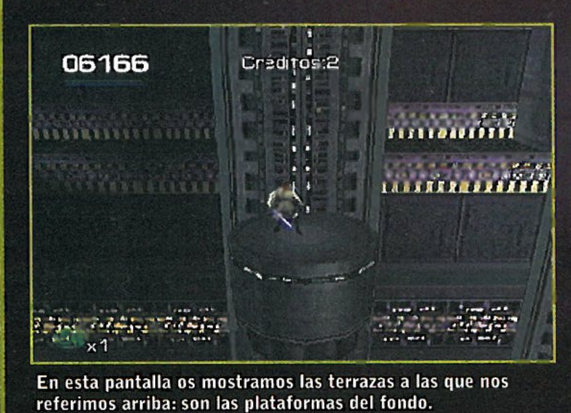
Eso sí, tranquilo, porque hay muchos lugares donde no te tocará nunca. Acto seguido se parará y volverá a barrer el suelo con sus brazos. Repite la operación, y cuando le hayas dado cuatro toques será historia.



Aquí arriba te mostramos una de las zonas donde el robot no podrá alcanzarte cuando realice uno de sus ataques con barrido.

Los saltos entre pistones.

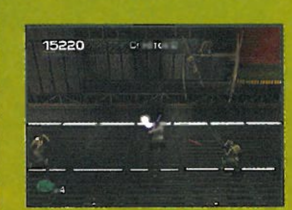
Es una de las primeras zonas de saltos del juego. Su mecánica es fácil, los pistones suben y bajan, y entre ellos hay unas terrazas donde debes saltar antes de pasar de uno a otro.
Una vez estés en una terraza salta al pistón siguiente cuando veas que sube. Fácil.

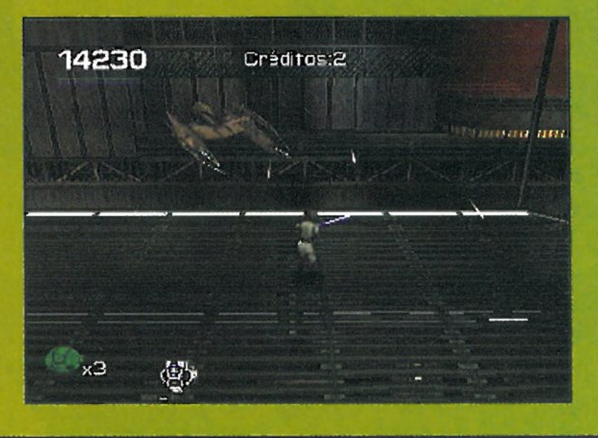


En esta pantalla os mostramos las terrazas a las que nos referimos arriba: son las plataformas del fondo.

Jefe final.

En un principio el jefe actuará como una máquina voladora que pasará de izquierda a derecha, y de derecha a izquierda de la pantalla disparando, mientras dos droides te molestan un poco.
Cuando salen los droides, la máquina aparece de debajo de la pantalla y te lanza una tanda de tres disparos que le debes devolver para que le impacten.
Cuando haya recibido cinco impactos cambiará de técnica. De nuevo dará pasadas de un lado a otro de la pantalla disparándote, mientras dos droides te utilizan de blanco de sus pistolas. Utiliza los disparos de la nave en su contra y dale 9 veces para acabar con este enemigo.





PANTANOS DE NABOO

Esta segunda fase es más equilibrada en cuanto a zonas de puro combate y zonas de salto. Quizá lo más difícil que te encuentres sean algunos saltos en la zona de los árboles, y las hordas de droides, de buen tamaño, que te saldrán al paso.

Estampida.

Bien, lo esencial en esta complicadilla zona de la fase es que no tropieces con ninguno de los enormes animalejos que, al igual que tú, huyen de la enorme máquina de la federación. Y es que si tropiezas caerás al suelo y estarás más cerca de ser atropellado.
La mejor táctica a seguir para escapar sano y salvo es la del movimiento en diagonal de un lado a otro de la pantalla. Movimiento que debes acompasar al que también realizan los bichillos que corren contigo en desbandada.



Sigue el movimiento de los bichos y llegarás sano al final

Árboles.

Con este nombre nos referimos a la zona de plataformas que comienza con la subida por las plantas parásitas del árbol en cuya base están una especie de setas gigantes. Realmente los saltos en esta zona no son muy complicados y pueden ser realizados sin mayor complicación. No obstante, existen dos grandes problemas: uno son los androides, que pueden hacerte caer al vacío, golpeándote o disparándote en mitad de un salto; y el otro, es el salto que debes realizar de una plataforma a una estrecha rama que, debido a la fatal posición de la cámara, no se puede calcular bien. Ten cuidado cuando realices el salto.



La mejor manera de pasar este salto, es que lo hagas desde la posición arriba mostrada.



Jefe de nivel.

En esta fase te enfrentas a un enorme gusano que tiene menos movilidad que un menhir.
El enfrentamiento con él consta de dos partes: en la primera, debes mantenerte alejado de él hasta que te lance una especie de humo de colores, entonces corre describiendo amplios círculos para que no te alcance el humo, y cuando éste desaparezca, espera a que el gusano se levante y en ese momento golpéale en su blando vientre.
Cuando le alcances tres veces el gusano huirá a otra parte de la pantalla.
En la segunda fase del combate, el gusano te lanzará un nuevo ataque consistente en unos bichejos pesados que te acosarán y a los que debes eliminar si quieres guardar algo de energía.
Por lo demás la mecánica para vencerle es la misma que la vez anterior, corre para que no te alcance el humillo y cuando alce su orondo cuerpo, ¡dale duro!



Ten cuidado con los animalillos que suelta el gusano, son bastante pesadetes, aunque no te quitarán mucha vida.

CIUDAD DE THEED

Un nivel bastante sencillito, en serio. Las plataformas no existen y los combates con los droides no son especialmente complicados. Lo más destacable es la aparición de los droides lanzacohetes y la oportunidad que tendrás de disfrutar pilotando un tanque de la Federación. Por lo demás, usa la Fuerza.

Conduciendo por Theed.

Sin duda el momento más divertido y placentero del juego es el del pilotaje del ATT (Armored Attack Tank) por las calles de Theed. Su armamento se divide en tres tipos de armas distintas:

- Cañón (▲): muy útil para acabar con los otros tanques que te encontrarás en tu camino.
- Ametralladoras laterales (■): utilízalas para acabar con los androides incautos que se crucen en tu camino.
- Lanzadores de energía (●): Si disparas este arma repetidamente crearás a tu alrededor un cinturón de bolitas de energía que acabarán con todo a su paso.



La zona de pilotaje del ATT es sencilla y placentera, sobre todo, debido a la ineptitud de tus enemigos.

Salva a las siete sirvientas de Amidala.

Las seis primeras no son nada difíciles de localizar, las encontrarás siguiendo el curso normal de la fase. Pero, la última está un poco más escondida. Para encontrarla debes subir a la terraza que se encuentra a la izquierda de la pantalla, y en la que hay una fuente con un ítem de vida.



Justo a la izquierda del Jedi, que puedes ver en la foto, se encuentra la última de las sirvientas que debes salvar. Que no se te pase o tendrás que volver a jugar todo el nivel. Estás avisado.

Jefe de nivel.

En esta ocasión, nos enfrentamos a un robot que asusta más que otra cosa. Vamos, que mucho ruido y pocas nueces. Su principal virtud es un campo de energía que le protege de tus ataques, pero que, por supuesto, tiene que desactivar en algún momento. Básicamente, sus ataques son tres: ráfagas láser, granadas explosivas y un láser continuo bastante dañino. No debes preocuparte, pues si permaneces siempre muy cerca de él, y le atacas cuando baje su escudo, le mandarás al desguace en un momento.



Los ataques de este enemigo son sencillos de esquivar, no te debería suponer ningún problema acabar con él rápidamente.

PALACIO DE THEED

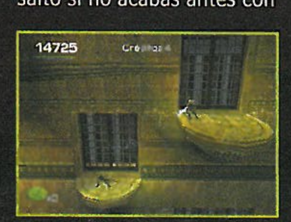
Comienza la diversión, amiguete. En este nivel, por primera vez, te enfrentarás a auténticas dificultades, tanto en las zonas de plataformas como en los enfrentamientos con los droides, que serán más y más poderosos. El final, además, estará aderezado con un combate contra dos droides, que por la altura que tienen deben ser los primos de Zumosol, bastante durillos de pelar, y que te pondrán en más de un apuro. Paciencia.

Terrazas o zona plataformera.

Son de las más complicadas de todo el juego, junto con las de Coruscant. La zona comienza con una subida de terraza en terraza, mientras estás siendo acosado constantemente por un droide montado en un STAP. A excepción de uno o dos saltos muy ajustados, la dificultad no es muy elevada.

Al terminar esta parte, te toca saltar a unas plataformas llenas de droides que no te dejan respirar. Para realizar estos saltos sin problemas, tienes que subir a la barandilla de la plataforma desde la que vas a saltar: ¡ten mucho cuidado al hacerlo! Una vez en la barandilla, realiza un doble salto hacia delante.

Por fin, y después de una subida, viene la bajada que es especialmente peligrosa por los androides que te esperan encima de cada plataforma, y que te dispararán en mitad del salto si no acabas antes con ellos. Tampoco ayuda la penosa colocación de la cámara, que te impedirá ver correctamente la ubicación da la terraza a la que debes saltar. Mucho cuidado...



Acaba con los droides antes de intentar cualquier salto.



Esta es la ubicación que debe tener tu Jedi antes del salto.

Enfrentamiento por la vida de la reina.

Cuando descubras el escondite donde guardan a la reina Amidala, tendrás que combatir con un nutrido grupo de droides que no están por la labor de dejar que te la lleves de allí.
A estas alturas de la película (perdón, del videojuego) suponemos que no serán obstáculo para ti, pero si a pesar de todo tienes problemas, no está de más que sepas que cerca del lugar donde se encuentra la reina, se halla escondido un ítem que te reforzará vida y espada.



Jefes finales.

En este nivel te enfrentarás a dos rivales por el precio de uno, ¿alguien da más?
Lo único que podemos decirte es que te alejes de los gases verdes que emiten, porque no son nada buenos para tu salud. Lo ideal, es que utilices con asiduidad, y sin escatimar, los poderes de la Fuerza.



Mucho cuidado con los ataques de gas verde de los "droidecillos".



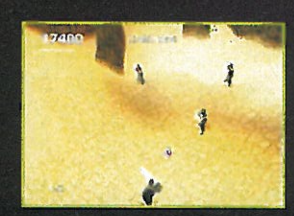
¡Bien hecho!, hemos terminado con los malos. ¡Somos los mejores!

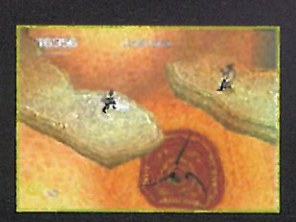
TATOOINE

Esta es una fase bastante complicada y desesperante, fundamentalmente, por las enormes cantidades de enemigos a los que te tendrás que enfrentar (tienes que saber que no puedes devolver los disparos de los Moradores de las arenas); y por la innombrable y terrible zona plataformera, en la que seguro perderás alguna que otra vida. Paciencia.

Enemigos.

En este nivel creemos que se hace necesaria una sección que explique cómo acabar con los pesadísimos Moradores de las Arenas. Lo más recomendable es que trates de cubrirte siempre que veas que te encuentras en un buen apuro, y que ataques poco a poco para ir minando la vida de tu rival. A pesar de todo, hay un momento especialmente desesperante, y es cuando te encuentras asediado por Moradores que te atacan con palos, mientras que otros lo hacen disparándote a distancia. Para salir de esta situación, lo que debes hacer es girar alrededor de los Moradores que te acosan con los palos, de tal manera que queden situados entre tu personaje y los que te disparan desde lejos. Así conseguirás que sean ellos los que se eliminen mutuamente.





Plataformas.

Lo fundamental en esta zona es que acabes con los droides de sondeo que te disparan desde el aire, antes de realizar cualquier salto; y que vigiles muy atentamente la frecuencia de disparo de los Moradores que te acechan desde las plataformas más grandes; ya que si te alcanzan en mitad de un salto darás con tus huesos en el abismo que intentabas evitar.



Antes de saltar, debes parar con tu espada los posibles proyectiles que te lancen los pesados Moradores.

Jefe armadillo.

Para derrotarle sólo tienes que permanecer en la zona que te indicamos en la pantalla, y golpearle cuando se levante profiriendo un grito, que será justo después de realizar un ataque en forma de barrido con su cola.



Jefe Darth Maul.

¡Es él, es Darth Maul en persona!, ¡mamaaaaá! Está bien, tranquilidad, que nadie se nos asuste, que la cosa no es tan terrible como parece. La táctica a seguir para que no te derrote (sí, para que no te derrote porque no podrás acabar con él) es muy sencilla: corre por el escenario y cuando veas que le has sacado una buena ventaja, gírate, y espérale con el botón de cubrirse pulsado. Él irá lanzado hacia ti, y te lanzará un buen mandoble que le dejará con la guardia baja durante un instante, momento que debes aprovechar para golpearle un par de veces. Inmediatamente después de tu ataque, huye corriendo de nuevo, y vuelve a repetir la misma operación. Tras unos cuatro o cinco golpes más, la nave de la reina te rescatará de las garras de este terrible señor del Sith.



¡Precaución amigo jugador, los combos de Darth Maul son peligrosos! Mejor dicho, ¡son mortales!

CORUSCANT

Posiblemente el nivel más difícil de todo el juego... Posiblemente.
Bromas aparte, esta fase es la que tiene los saltos más complicados de toda la aventura, y además nos obsequia con unos nuevos enemigos, los mercenarios, realmente duros. Como prácticamente toda la fase es una complicación tras otra, lo mejor será que pasemos a explicarte las cosas con más detalle. Eso sí, al final todo depende de tu habilidad.

Saltos.

Los más complicados de realizar son los de las zonas de las azoteas de los edificios. Para pasarlos sin problemas tendrás que apurar los saltos al máximo, tal y como te indicamos en la sección de consejos.

Otros saltos peliagudos son los que habrás de realizar mientras te resbalas por una pendiente; la dificultad de estos últimos estriba en que deberás apurarlos al máximo y, además, en los disparos que los droides de sondeo harán sobre ti cuando estés en mitad del aire. Si te alcanzan te harán caer al vacío, con lo que perderás una vida. Para evitarlo deberás saltar una sola vez; no realices un doble salto o acabarán contigo.

Otro salto difícil es el que tendrás que hacer hacia una cornisa situada a la derecha de tu posición, justo después de haberte montado encima de los aerocoches que pasan por debajo de la plataforma donde te encontrarás. Solución al problema, como siempre, apura el salto a tope.



Algunos saltos deben ser preparados, con meticulosidad, antes de ser realizados.



Ahí está la cornisa a la que debes llegar. Acércate al borde del abismo y, ¡salta!

Mercenarios.

Los adversarios de esta fase son realmente peligrosos, sobre todo los que tienen la piel verde y están un poco gorditos. El principal peligro es que te hagan caer edificio abajo, después de lanzarte un buen gancho. Y es que las plataformas por las que te moverás en esta fase no son precisamente amplias. Así que ya sabes, cúbrete bien cuando veas que uno de estos bichejos intente darte un buen derechazo.



Jefe final.

La mecánica para vencerle es simple.

En un principio te lanzará unos detonadores que podrás esquivar fácilmente, al mismo tiempo que le atacas en una embestida, con los ataques que puedes realizar mientras corres.

Acto seguido, huirá al fondo de la pantalla y esta vez te disparará mientras que se teletransporta de una parte a otra del escenario; para vencerle simplemente devuelve sus disparos.

Por fin se alejará de ti, y comenzará su siguiente táctica de combate: el cuerpo a cuerpo, aderezado con unas peleas contra dos mercenarios de vez en cuando.

En este momento es cuando debes mostrar los movimientos Jedi que has aprendido y acabar con él rápidamente.





RUINAS

Una fase bastante sencilla, sin muchas complicaciones. Lo más relevante que te vas a encontrar son los numerosísimos, pero fáciles, enemigos, algún que otro salto comprometido y tu combate con el "hiper-mega-gungano" que hace las veces de jefe final de nivel. Nada que a estas alturas no puedas superar sin dificultad.

Saltos.

En este nivel te encontrarás con un nuevo tipo de salto que te será imprescindible si quieres adquirir los suculentos ítems que hay repartidos por todo el escenario.

Esta nueva acrobacia consiste en un doble salto que te permitirá llegar de una ventana a otra, estando las dos ventanas en la misma pared.

Para conseguir ejecutar el movimiento con éxito tienes que saltar hacia fuera y en la dirección de la siguiente ventana para, una vez que estés en el aire, pulsar de nuevo el salto, en esta ocasión, hacia dentro y hacia la ventana objetivo. Más fácil de lo que parece.



No te acerques mucho al borde en este salto.



Esta es una de las zonas de salto-dobla-esquinas.

Jefe final.

El jefe de nivel más complicado, quitando por supuesto al Darth Maul de la última fase.

El combate comenzará con un cuerpo a cuerpo, en el que saldrás ganando si utilizas sabiamente tus movimientos Jedi. Cuando le alcances una cuantas veces, el "pequeñín" se subirá a una roca y lanzará sobre ti a dos gunganos que te acosarán sin piedad. Para derrotarlos fácilmente utiliza con ellos el poder de la Fuerza; es más rápido y te ahorrarás vida.

Tras unos cuantos enfrentamientos, llegará un momento en que el capitán gungano te arroje unas bolas de energía que debes esquivar a toda costa. Aprovecha cuando baje al suelo de nuevo y utiliza la Fuerza y tus mejores combos para hacerle morder el polvo.



Aprovecha cuando esté en el suelo para descargar sobre él toda tu furia Jedi.





En la parte final de la fase hay una gran cantidad de gunganos. Te recomendamos que, en lugar de atacarlos, los dejes en paz y te dirijas únicamente a por los cuatro que están más al fondo.

CALLES DE THEED

Un nivel que rompe con el planteamiento que marcan las otras fases del juego. En él tenemos que pilotar un STAP (Single trooper aerial plattform) a través de las calles de Theed. La mecánica del juego sencilla, tienes que ir esquivando obstáculos a la vez que destruyes droides y desmontas las rejas que te impiden el paso. Tienes una explicación más completa en las pantallas que acompañan estas líneas.



Aquí se rápido y destruye las rejas antes de que acabes estrellándote contra ellas, o perderás una vida tonta e irremediablemente.



En este punto de la fase tienes que levantar tu STAP para evitar dar con tus huesos en el duro suelo de Theed.

PALACIO DEL ACANTILADO

Bueno, otro nivel que es una complicación en sí mismo, por lo que lo mejor es explicarlo con detenimiento.

Además, debes saber que tienes que liberar a cinco pilotos aliados antes de que se acabe el tiempo límite que te dan, que no es mucho, la verdad.

Lo primero que tienes que hacer es ir bajando una serie de plataformas hasta que no se pueda seguir más. En este momento, ve a la derecha y continúa hasta que empieces a subir. Eso sí, a todo esto tenemos que avisarte que serás atacado por una auténtica horda de droides lanzacohetes, y droides pilotando STAPs.

Una vez que empieces a subir descubrirás que los caminos se bifurcan. Si tomas el de la izquierda, llegarás a una terraza que cuenta con unos valiosísimos ítems, pero que puede hacerte perder un tiempo precioso. Por su parte, el de la derecha te conducirá a la zona donde se encuentran los pilotos.

Esta zona está estructurada en dos pisos que contienen tres plataformas cada uno. Cada plataforma da acceso a las salas donde se encuentran los pilotos. Para que te resulte más sencillo, te aconsejamos que comiences a liberarles de izquierda a derecha, en los dos pisos que hay de plataformas.

A todo esto, si te ves apurado en los combates, no dudes en utilizar la Fuerza para despejarte antes el camino. Buena suerte.

A la izquierda de este lugar, se encuentran varios e importantes ítems, y a la derecha la zona final del nivel. Tú decides donde ir.



Al fondo, una de las seis puertas que dan acceso a los pilotos.



En esta fase, serás acosado continuamente por los STAPs.



BATALLA FINAL

Sin duda alguna, un nivel maldito donde los haya. Estate preparado para enfrentarte a uno de los jefes finales más difíciles de la historia de los videojuegos, y conste que no es ninguna broma. Además el nivel viene acompañado de unas cuantas zonas plataformeras que tampoco tienen desperdicio en cuanto a dificultad. Menos mal que, por lo menos, abundan los continues y los ítems de vida y energía.

Bien, en la primera batalla con Darth Maul debes mantenerte cerca de él, aunque tampoco demasiado, esperando en cualquier momento sus ataques. Cuando aprecies que termina uno de sus combos, contraataca, y dale todo lo que puedas. También es muy importante que utilices con mucha asiduidad los ataques especiales de la Fuerza. No te preocupes si agotas tu barra de Fuerza, porque hay numerosísimos ítems que te ayudarán a recuperarla de nuevo.

Tras este primer combate Darth Maul huirá, pero te enfrentarás a él de nuevo. Repite la misma táctica y cuando acabes con él, sube a las plataformas circulares hasta que des otra vez con el Lord Sith, esta vez, encima de una plataforma de energía.

Acaba con él (de la misma manera que antes), y baja hasta que, casi cuando hayas descendido del todo, vuelvas a enfrentarte una vez más, con el pesado de Darth Maul.

Acto seguido, acaba con los droides y sube por el ascensor.

Una vez arriba salta de plataforma en plataforma (cuidado con los láser), y cuando llegues a la zona de las hélices, desactívalas destruyendo los paneles. Baja al piso inferior y resuelve un sencillo puzzle, que consiste en ir recorriendo el camino correcto, hasta que logres cambiar el color de las paredes láser del rojo al violeta.

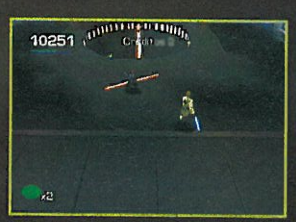
A continuación, de nuevo unas plataformas, con unos inoportunos rayos-resta-energía y, de nuevo, Darth Maul, en el que será el último de vuestros combates. Suponemos que si has llegado hasta aquí, es que ya sabes más o menos como acabar con él; de todas maneras te recomendamos que utilices tus ataques de Fuerza hasta que los agotes.



Si utilizas frecuentemente los ataques especiales de la Fuerza serás testigo, como se ve arriba, de la rápida caída de todo un Lord Sith.



Esos son los paneles que has de destruir para conseguir parar los enormes ventiladores de este nivel.



El último combate con Darth Maul. ¡Finish him!

EXTRAS Y TRUCOS

JUEGOS OCULTOS

- **Droidekas:** Para acceder a él, termina el juego con Plo Koon en nivel Jedi.
- **Competición Kaadu:** Podrás disfrutar de este emocionante juego si llegas al final de todos los niveles con Adi Gallia.
- **Gungan:** Esta vez te toca encontrar los tres artefactos gungan ocultos por todo el juego.
- **Supervivencia:** En este minijuego, que pondrá a prueba tu resistencia como Jedi, habrás de ser capaz de resistir el envite de 100 enemigos que te atacarán por turnos. Si lo consigues serás recompensado con una valiosa sorpresa.

EXTRAS

- **Darth Maul:** Para poder jugar con el Sith más temible de la historia, "sólo" tendrás que pasarte el juego, de principio a fin, con el jedi Qui-Gon Jinn. Una vez que lo hayas conseguido, pulsa Select al posicionar el cursor sobre Qui-Gon en la pantalla de selección de personajes, y a disfrutar con el lado oscuro de la Fuerza.
- **Reina Amidala:** Para conseguir jugar con la reina deberás acabar el juego, esta vez con Obi-Wan Kenobi (siempre en modo Jedi), y pulsar Select una vez lo hayas logrado, en la ya mencionada pantalla de selección.
- **Capitán Panaka:** De nuevo, acaba el juego con Plo Koon en nivel Jedi, y pulsa Select en..., bueno ya sabes donde.



El reverso tenebroso de la Fuerza es poderoso, y sus sirvientes también. ¡Como mola manejar a Darth Maul!, ¡jajaja!



Una pequeña muestra de uno de los subjuegos que oculta este magnífico compacto. Éste, es una prueba de resistencia y habilidad.

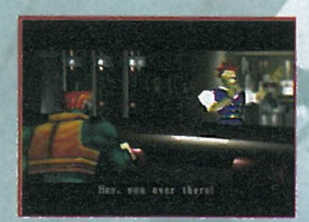
Hard Edge

Temblad terroristas, temblad...

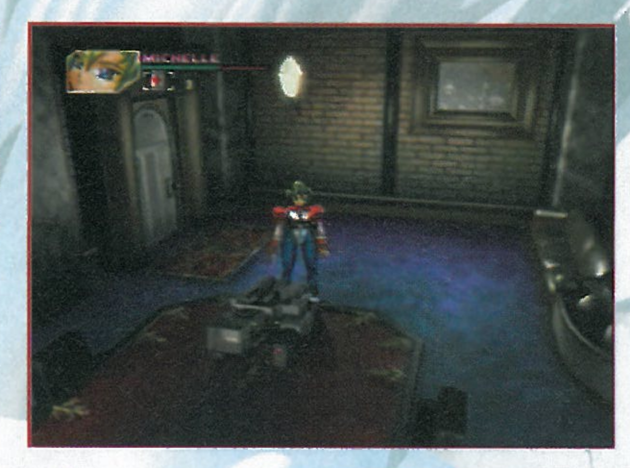
Dos aguerridos policías, un fortachón detective y una dulce niña forman el grupo que tendrás que liderar para acabar con la terrible amenaza que representa un grupo de terroristas y un satélite militar. Si no te ves con fuerzas para llevar a buen puerto esta difícil aventura, sigue leyendo, porque nosotros te llevaremos gustosamente de la mano hasta el final de un juego en el que la intriga y la acción son protagonistas.

LOS HÉROES SE SEPARAN









Nada más empezar ve hacia el sur y entra por la única puerta que hay. Olvida de momento las de la zona norte.

Acaba con los dos robots y junto a los ordenadores encontrarás una máquina que te permitirá salvar la partida, además encontrarás un **Blue EX Bottle**.

Ve a los ascensores, en este momento los dos personajes se separan para dirigirse a distintas plantas. Nosotros elegimos que Michelle vaya por el ascensor y Alex por las escaleras.

Aparecerás con Michelle en la planta 25. Primero ve por la derecha para entrar en una puerta que tiene dibujada una calavera. Una vez dentro verás junto a la mesa un interruptor, púlsalo y corre hacia el mecanismo que se ha abierto en el otro extremo de la habitación y poder coger la **Floor Key**. Date prisa porque tienes un tiempo limitado.

En ese momento empezará una animación, cuando acabe abandona la habitación tras haber cogido un **Blue Ex Bottle** y una **First Aid Pill**.

Tira hacia la derecha y examina el cadáver de la científica para obtener una de las **monedas**. Ahora entra en la enfermería que hay junto al cuerpo donde hallarás en el escritorio una **Metallic Badge** con la cifra 052 impresa. Esta es la clave de la caja fuerte que encontrarás en la planta 26 con Alex. Además hay varias **First Aid Pill** y un **Blue EX Bottle**.

Sal y entra en la siguiente puerta, acaba con los enemigos y pasa por la puerta del fondo a la izquierda, en la **Data Library B**. Esquiva las minas y mata a los terroristas para poder coger las diapositivas y los recortes de periódicos de la estantería.

Ahora ya puedes ir a la **Meeting Room B**, en donde podrás utilizar las diapositivas en el proyector de la mesa y conseguir un **First Aid Pill**. Bien, es hora de que Alex trabaje un poco.

A la izquierda, tras una puerta azul, hallarás una habitación con varios items curativos. Ahora ve directo a la **Meeting Room A**, acabando con los enemigos que te salgan al paso. Al fondo de la sala hay dos estatuas que puedes mover. Tienes que girarlas de forma que queden mirándose una a la otra, al hacerlo aparecerá la **Key Card B** encima de la mesa.

Toca ir a **Office B**, ten cuidado con los enemigos que encontrarás allí.

En esta sala hay un jarrón con un interruptor escondido, púlsalo y descubrirás una computadora detrás de la cristalera de al lado. En ella podrás utilizar la Key Card B para que se abra la otra puerta de esta habitación.

Tras esta puerta hallarás el cadáver de un científico y en él, otra de las **monedas**.

Sube por las escaleras y verás una caja fuerte y para abrirla tienes que usar la clave de la tarjeta que encontró Michelle en la enfermería: 052. Una vez abierta coge la **Secret Code Card** que te será útil más adelante.

Ahora debes dirigirte al Bar, aquí conocerás a un pobre camarero que está siendo acosado por un terrorista, pero Alex dará buena cuenta de él en un momento. Recoge otra **moneda** del cadáver que está en el suelo y una carta de detrás de uno de los cuadros del bar. No te olvides de la nota clavada a la diana.

Antes de salir incordia un poco más al camarero y éste te dará la **Key Card A**.

Entra en **Administrative Room** utilizando el código que acabas de apuntar, pero por si no lo has hecho, aquí lo tienes:

2 9 4
7 5 3
6 1 8

Una vez dentro activa el ordenador y pon en ON los dos mecanismos que se te ofrecen: Auto Door y Room Breaker. Ahora entra en la sala de la derecha en donde se te unirá un nuevo compañero, un tipo bastante fuerte llamado Burns.

Antes de salir fíjate bien en la localización de esta habitación pues deberás visitarla más de una vez.

Ve directamente a **Lounge** acabando con los enemigos que encuentres. Activa el proyector holográfico y observa como están colocados los símbolos que se te mostrarán en el techo.

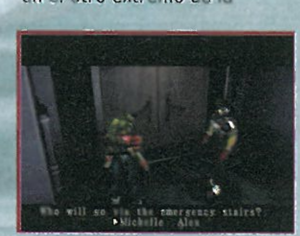


En esta habitación encontrarás la **Locker Key** en un tablón de la pared y una **First Aid Pill**.

Dirígete a **Dormitory**. En su interior hay varios enemigos. Despáchalos y examina bien toda la habitación para conseguir varios items curativos y unos recortes de periódicos.

En las duchas de esa habitación, si registras los armarios encontrarás un mecanismo con unos símbolos iguales a los del holograma. Ya sabes, colócalos de la misma posición: **la flor roja en el norte, el mar en el sur, en el oeste la luna y en el este el pájaro blanco.**

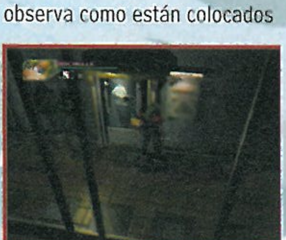
Una vez resuelto el puzzle, se abrirá otra puerta en esa habitación, pero no entres todavía por ella y toma el control de Michelle.





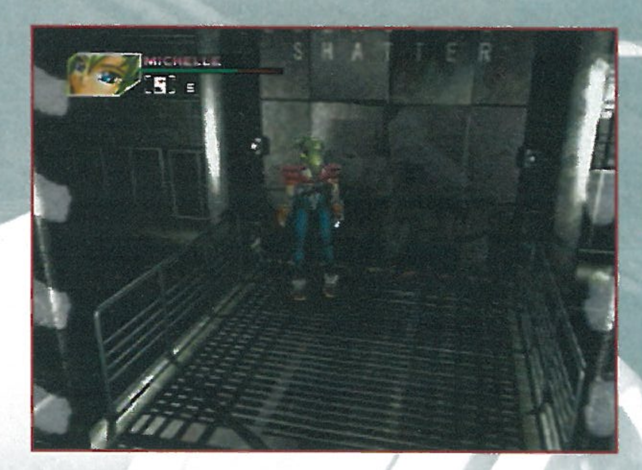
No olvides mirar bien en cada rincón o podrás pasar por alto algunos elementos tan importantes como esta nota en la diana.







MICHELLE Y RACHEL





Dirígete a **Store Room A**. Para entrar haz que se active una secuencia de luces e intenta pulsar los mismos botones que se te indica casi a la vez de que se iluminen.

Una vez dentro se te unirá Rachel. Al examinar la habitación darás con un robot de carga y una portezuela que no puedes abrir. En el robot hay una batería que luego necesitarás pero que todavía no puedes recoger.

Entra por la puerta que está justo antes de la **Data Library B**, examina el mecanismo que hay al fondo del pasillo y verás que le falta la batería, así que vuelve a recoger la **batería** que tenía el robot de la **Store Room A**, y colócala en el mecanismo.

A la derecha tienes un artefacto que te llevará al otro lado gracias a la energía que de la batería.

Avanza por el pasillo hacia la única puerta que hay. Al salir verás dos puertas más y un ordenador para salvar la partida. Cruza la puerta que está más alejada de dicho ordenador y encontrarás un nuevo cadáver con otra **moneda**.

Cruza la puerta de la izquierda y darás con dos otras dos puertas. En una de ellas necesitas la **Key Card A** y la otra está bloqueada por un



robot carguero. Para moverlo necesitará otra vez la batería. Para recuperar la batería tendrás que volver hasta el ordenador de salvar la partida más cercano (mira el mapa y busca la **S** que esté más cerca de ti). Al lado del ordenador hay una puerta que todavía no has abierto, para hacerlo tendrás que repetir una secuencia utilizando el mismo método que cuando abriste la puerta de la **Store Room A**.

Esta puerta lleva a la **Meeting Room B**. Siguiendo este nuevo camino podrás recoger la **batería** y volver hasta el robot de carga.

Una vez activado el robot entra por la puerta que éste bloqueaba y que lleva a **Office C**. Acaba con los enemigos que te atacarán y



entra en el despacho que tiene un globo terráqueo holográfico.

Siéntate en el sillón y descubrirás que se trata de un mecanismo secreto de transporte que te llevará a **Small Room**. Busca bien en esta sala y coge un **First Aid Tube**.

Pasa por la puerta y habla con el científico moribundo que hay sentado en el suelo y que te pedirá que salves al Profesor Howard, misión que no podrás rechazar como buen héroe que eres.

Corre por el pasillo y entra en la **Security Office**. Si te acercas al monitor que hay en la sala verás al padre de Rachel acosado por un tipo alto y feo con la piel azul.

Sal de la sala por la otra



puerta y aparecerás rodeado de minas. Avanza con cuidado hasta la primera puerta que encuentres a tu derecha.

Después de que se vaya el tío alto llevándose al profesor, la salida quedará bloqueada por una pared e intentarán congelarte con gases. Para salir rompe la pared golpeándola lo más rápido que puedas.

Cuando por fin logres escapar te devolverán el control de Alex y Burns, pero sin la posibilidad de recuperar el de Michelle y Rachel.









ALEX, BURNS Y GASHU

Ve a **Dormitory** y tras deshacerte de los enemigos entra por la puerta por la que no pasaste antes. Esta puerta conduce a un elevador, que te llevará a la planta 25.

Nada más salir del elevador, utiliza la **Secret Code Card** en el decodificador que tienes al lado, la máquina te devolverá una **Pass Card**. Monta de nuevo en el elevador y una vez en la planta 26 ve a la sala donde encontraste a Burns (cerca de la **Administrative Room**). Utiliza la **Pass Card** para que desaparezcan las barras de acero que te impiden llegar a



la **Discharge Area**, que es donde tienes que ir ahora.

Ten cuidado con las minas globo que encontrarás en el interior de la sala. Coge la cuerda de acero que del suelo,





y sal de la sala por donde entraste ya que la barrera eléctrica te impide avanzar.

Dirígete hacia la sala que tiene dos ascensores, en el sur del mapa.

Tras una pequeña charla con un antiguo "amigo" de Burns, aparecerá un gran escorpión, tu primer gran enemigo.









Jefe 1: ESCORPIÓN

La verdad es que este enemigo es muy fácil de derrotar y no te dará excesivos problemas. Utiliza la pistola de Alex para acabar con él mientras te mantienes alejado de su cola y pinzas. Unos cuantos disparos y dejará de molestarte.

Ahora subiréis a la planta 27, en donde te esperan dos robots y varias minas. Cuando termines con ellos entra por cualquiera de las dos puertas, llegarás a un pasillo con una puerta y un elevador, monta en el elevador y verás la sorpresa que te tiene guardada Gashu.





LA MUERTE DEL PROFESOR HOWARD

Nada más tomar el control de Michelle y Rachel, mira el mapa y busca un punto grande naranja en una de las salas: hacia allí debes ir.

De camino te encontrarás con el científico moribundo de antes, pero esta vez te dará la quinta y última **moneda** y te informará de que el **System Disk** está en el tocadiscos del bar de la planta 26.

Cuando llegues al punto señalado del mapa, encontrarás medio muertos a Alex y a Burns. Tras dejarlos en la enfermería, tomarás el control de todos los personajes menos de Alex.

Usando el ascensor podrás llegar al bar de la planta 26. Utiliza las **cinco monedas** para encender el tocadiscos y aparecerá un menú para escoger canciones. La que contiene el disco es la titulada "error", el resto es una especie de test de música en donde podrás escuchar todos los temas musicales del juego.

Cuando tengas el **System Disk** en tu poder ve hacia el elevador y sube a la planta 27 para llegar hasta la sala de la bomba de antes. Prepárate porque aquí llega Gashu: tendrás que acabar con él (mira el recuadro).

Ahora tienes que desactivar la bomba o todo tu esfuerzo habrá sido en vano.

La bomba tiene cuatro anclajes numerados del 0 al 3, la cuestión es en qué orden abrirlos (el orden cambia en cada en cada partida). Para abrirlos sin riesgo, rota la bomba para mirar su parte inferior y verás un número del 0 al 3: ese es el número del anclaje que debes liberar. Una vez liberado, vuelve a mirar la parte inferior para abrir un nuevo anclaje y así hasta que estén todos. Luego tendrás que sacar el núcleo de la bomba girándolo a izquierda o a derecha, escoge izquierda (la opción "left") y desactivarás la bomba.

Tras esto baja en el ascensor y pasa a **Secretary´s Office**, a tu izquierda tienes un **Yellow EX Bottle**. Luego sube las escaleras y entra por la única puerta que hay.

Tras una pequeña charla con los malos de la aventura, te enfrentarás a un nuevo enemigo (página siguiente).

Tras acabar con ella ve a ver la secuencia de la muerte del padre de Rachel, sal de la enfermería llevando contigo la **Roulette Ball** que hallarás en la camilla donde está el profesor.

Dirígete a la **Storage Cupboard B** de la planta 25, al fondo de la habitación hay una caja fuerte. Ábrela y coge la **Disengagement Device 1**, también encontrarás un **First Aid Pill**.

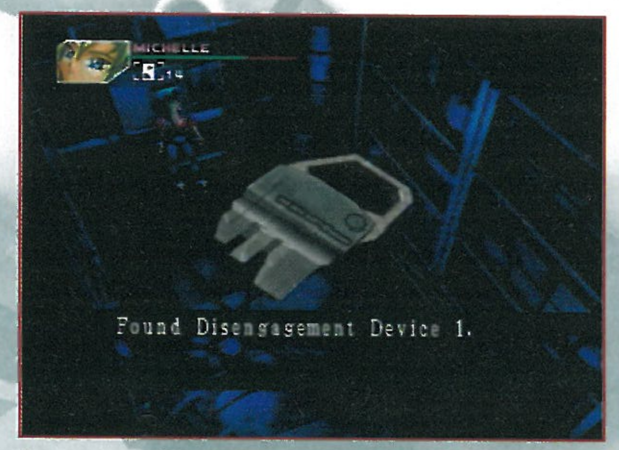
Vuelve a la planta 27 y ve a **Reception Office** en donde podrás conseguir varios items curativos. Eso sí, ten cuidado con los terroristas y no te saldrá rentable el viaje.

Jefe 2: GASHU

El punto débil de este enemigo es su lentitud a la hora de andar y girarse, por lo que deberías elegir un personaje que se mueva rápido. Nosotros te recomendamos a Michelle. Intenta arrinconarlo al final de la sala, junto a la bomba, de forma que no pueda escapar de ninguna manera con su voltereta. Una vez acorralado no tendrás ningún problema en esquivar sus lentos ataques. Golpea rápido y pronto acabarás con él.







Para conseguir el Disengagement Device 1 deberás abrir la caja fuerte de la habitación Storage Cupboard B de la planta 25.





Entra en la **Games Room**, utiliza la **Roulette Ball** en la ruleta y pasa por la puerta que aparecerá ante ti.

Anda por el pasillo deshaciéndote de los terroristas hasta dar con una puerta y una escalera, sube.

Encontrarás varios conductos de aire, en el primero hallarás un **Red EX Bottle**. Deberás avanzar por el último, pero con Rachel, que es el único miembro del equipo que cabe por el conducto. Rachel caerá en **Researcher Lab B**, entra en la jaula y se cerrará la puerta. No te preocupes, mata a los dos terroristas y se abrirá.

Antes de salir pulsa el botón que hay en un panel para que aparezca una escalera en otra zona de la sala. Pulsa el botón que hay cerca para que Burns fabrique una bomba. Baja las escaleras y llegarás a **Control Room** de la planta 26.

Aquí encontrarás tres ranuras en donde tendrás que introducir tres llaves para desconectar la barrera eléctrica de la habitación contigua. También encontrarás un documento y la **Vault Key** en el abrigo de la pared.

Sube por las escaleras, habla con Burns y baja de nuevo para salir de la **Control Room** por la puerta que hay al fondo. Estarás en un pasillo bloqueado por unas cajas que el fortachón de Burns apartará sin problemas.

Vuelve a la planta 27 usando los ascensores. Ve donde encontraste la escalera que te llevó a los conductos de aire y esta vez pasa por la puerta.

Avanza y Alex volará la pared y podrás seguir hasta **Store Room B**. Aquí tendrás que hacerte con un documento, varias medicinas y la **Power Handle**, ahora sal y ve a **Information Office**.

Examina una de las máquinas para ver una demostración del poder destructivo del satélite Garland. Recoge un documento y ve hacia el interruptor de la luz para apagarla con Alex. Uno de los ordenadores se iluminará con una luz roja, actívalo y descubrirás una escalera oculta que desciende hasta una habitación de la planta 26. Baja por ella, mata al terrorista que te espera y coge la segunda **D. Device 2** de una caja fuerte que está a tu derecha. Busca también un documento y sal por la puerta de esa habitación.

Ve a los ascensores para ir a la **Store Room** de la planta 25 donde podrás utilizar la manivela en la portezuela que hay en la pared junto al robot de carga. Cuando la abras recupera la manivela y haz que Rachel entre por el conducto para llegar al incinerador.

Jefe 3: CHICA DE LAS GARRAS

Una buena elección de personaje sería Rachel, ya que es la más rápida. Vencer a este nuevo enemigo no es muy difícil, pero sí bastante tedioso porque no es fácil alcanzarla. Cuando utilice el ataque de los cristales y rayos, intenta parapetarte tras la mesa para que no te alcancen. Debes de tener siempre mucho cuidado con tu nivel de vida y mantenerlo lo más alto posible ya que hay ataques que mermarán enormemente tu barra de energía.





PLANTA B6, EL INCINERADOR

Aparecerás en una sala grande con una trituradora en el medio y varios ordenadores esparcidos en las esquinas de la sala. Actívalos todos y se abrirá en reja para que puedas recoger la tercera y última **D. Device 3**.

Cruza la puerta que hay en el otro lado y llegarás al **Researcher Lab. C** donde te esperan un robot y varias minas. Sal de esa habitación y estarás en un pasillo con una palanca en la pared: al accionarla moverás parte del pasillo lo que te permitirá llegar a distintas salas. Actívala de forma que puedas llegar a la sala más al norte.

Baja por las largas escaleras y podrás enfrentarte a una extraña versión del profesor Vault (recuadro derecha).

Al morir el profesor, aparecerás en el pasillo, pero no podrás entrar en la habitación donde se encontraba Vault.

Activa la palanca del pasillo móvil y te conducirá a **Experiment Lab**, sala a la que deberás llegar con Alex ya que es el único que puedes ver en la oscuridad con su visor.

Ten cuidado con los ninjas que te atacarán y avanza por la sala hasta el otro extremo. Allí hallarás, además de una **First Aid Pill**, una palanca que hará girar el pasillo móvil hasta la tercera habitación. Ve hasta el pasillo para entrar en **Cell Culture Room**.

Allí te esperan varias minas e items curativos, también hay una puerta que si la abres te llevará hasta un item que te revivirá si mueres.

Vuelve a **Experiment Lab** y cruza por la puerta del fondo de la sala. Pasa por la pasarela que está custodiada por un robot y varias minas.



En esta fase del juego tendrás que cambiar varias veces de personaje para adaptarte a las exigencias de los escenarios.



Jefe 4: Profesor Vault

te enfrentarás a un versión virtual del profesor en el ciberespacio. Este es uno de los enemigos más fáciles del juego, y si utilizas los golpes más potentes de Rachel para golpearle, con tres o cuatro ataques te bastará.
Sólo tienes que tener cuidado con las oleadas de fuego que lanzará contra ti y con los mordisquitos que pega después de que acabes con sus manos robóticas.









Al llegar al otro extremo de la pasarela hay una puerta y junto a ella un agujero en donde podrás utilizar otra vez la manivela para hacer que la pasarela te lleve hasta una nueva habitación que contiene un **Black EX Bottle**.

Vuelve a la puerta que hay junto al sitio donde has utilizado la manivela. Detrás de esta puerta hay un ascensor que te llevará a la primera planta si escoges la opción de la izquierda.

Ve hacia los ascensores principales y sube hasta la planta 26 para dirigirte a la **Control Room** y utilizar las tres **D. Device Key** para desactivar la valla eléctrica de la habitación de al lado.

Pasa por la puerta que ahora ha quedado accesible y encontrarás un ascensor. Sube una planta y enfréntate a un robot armado hasta los dientes, pero no demasiado peligrosos.

Entra en la **Security Office C**, donde encontrarás una **Red EX Bottle** y después pasa a la **Security Office B**.

Examina la pantalla y verás otra animación. Aparecerá un marcador de tiempo en una de las esquinas de la pantalla: es el tiempo que queda antes de que el satélite destruya el edificio.

Sal por la otra puerta y ve hacia la sala que está más al sur. Allí podrás activar un curioso mecanismo que creará un bonito puente de luz para que llegues a **Tactics Room**. Podrás recoger un **medikit** y un poco más de información. Examina el mapa mundial y verás como Rachel detiene la cuenta atrás.

Vuelve sobre tus pasos por el puente de luz y ve hacia la habitación en donde te enfrentaste a la chica de la garra, la **Executive Room**.

Por el camino encontrarás una puerta cerrada tras la que se haya un panel que debes examinar. También hay una caja fuerte donde podrás utilizar la **Vault Key** para recoger un **Black EX Bottle**.

Ahora baja las escaleras y ve a los ascensores principales de esa planta. Desciende hasta la planta 1, y ve al otro ascensor de esta planta, más al norte, utilizándolo para llegar al nivel B6.

Al salir, camina hasta la puerta abierta y el ordenador para salvar y aprovecha para grabar tu partida porque será la última que tendrás antes de enfrentarte a una serie de durísimos enemigos.

Cruza la puerta y monta en un ascensor que te llevará a la planta B7: aparecerá el primero de los enemigos.





EL ENFRENTAMIENTO FINAL

Jefe 5: Ninja

Utiliza un personaje rápido para acabar con él.

Cuando se ponga a correr a tu alrededor ponte en medio de la palataforma para intentar que te golpee lo menos posible. Si eres rápido en tus ataques no tendrás mucho problema para derrotarle.





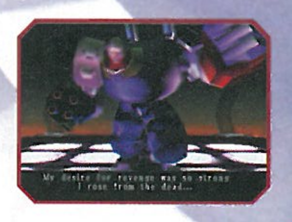
Jefe 6: Gashu-robot

Usa a Burns para acabar con este canalla de una vez por todas. Utiliza el golpe más fuerte que tengas para deshacerte de él lo más rápidamente posible.

Es un adversario bastante fácil para ser el penúltimo jefe del juego.







Ahora estás en una sala custodiada por dos robots que no deberían ser problema para ti, pero antes de pasar a la siguiente habitación registra las esquinas y recoge unos necesarios items curativos. Al pasar por la otra puerta te enfrentarás a otro enemigo.

Es importante que sepas que la rapidez con la que acabes con los tres enemigos es la que determinará si verás el final bueno o el malo. Para el bueno date mucha prisa.

Si tras acabar el juego vuelves a jugar te encontrarás con nuevas armas y vestuario.





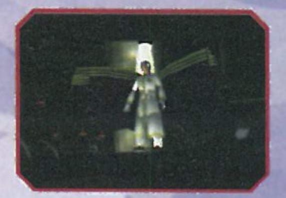
Jefe Final: Miguel

Lo peor no es el tamaño de su larga barra de energía, si no lo difícil que es alcanzarle, así que ármate de paciencia.

Su único punto débil es la bola roja que hay en su cola, y ahí es donde deberás golpearle. Cuando se ponga a girar, corre hasta un hueco que hay en la plaza, justo enfrente de la torre, ya que ahí no te alcanzará con sus garras. Cuando se detenga es el momento que tendrás que aprovechar para golpearlo lo más rápido que puedas.

Ten cuidado con los misiles que te lanzará cuando estés ocupado golpeándolo, pues quitan bastante vida. Repites este método varias veces y todo habrá acabado.





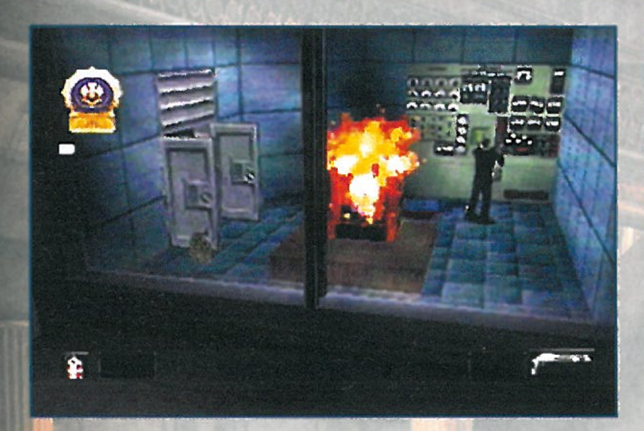


Jungla de Cristal 2

John McClane ha vuelto

Ha vuelto a ocurrir. Cuando parecía que las cosas se habían normalizado para John McClane, todo se va al garete y empiezan a llover balas. Y es que el destino de este policía es encontrarse siempre en el peor sitio posible en el momento menos oportuno. Ponerse en la piel de McClane y detener tú solito a un montón de terroristas, no es fácil, pero eso sí, te aseguramos que resulta muy emocionante. Haz la prueba y prepárate para conquistar la ciudad del juego. ¡Que viva Las Vegas!

NIVEL 1: PRISON







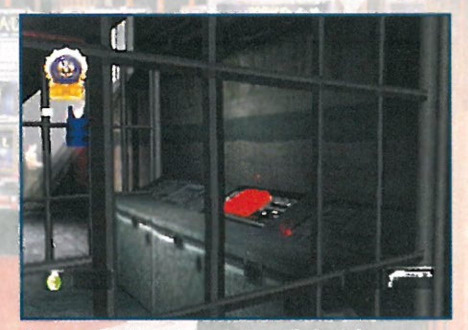
Avanza recto por el pasillo visitando las habitaciones que veas para hacerte con algunos ítems. Cuando llegues a la bifurcación, ve a la izquierda para pasar a la zona de celdas. Observa donde se encuentra la **nº 202** porque será por ahí por donde abandones el nivel. En un rincón hallarás una puerta que lleva a la sala de ejecuciones. Mata al policía que te espera dentro y recoge la **tarjeta** que dejará caer. Antes de abandonar la sala, puedes freír al tipo que hay en la silla eléctrica pulsando el interruptor. Ahora regresa a la bifurcación de antes.

Entra en la sala que tiene dos grandes ventanales y usa la máquina de **refrescos** si quieres recuperar salud. Sal de ahí por la otra ventana, que te llevará a un nuevo pasillo de otra forma inaccesible. Al fondo verás unas **escaleras** que conducen a la planta superior. Entra por la puerta que tienes justo enfrente, a la **armería**. Allí encontrarás numerosa munición y algún arma nueva. Sal y ve a la derecha, para entrar en la sala de control. Tras deshacerte de algún guardia, pulsa los dos **interruptores** rojos que hay en la sala y se abrirá un portón en la zona inferior. Para llegar directamente a él, salta por el ventanal que hay junto al interruptor de la izquierda.

Cuando pases por el portón en cuestión, gira a la izquierda cuando puedas y ve hasta el final para descubrir una **palanca**. Si la accionas abrirás las celdas cercanas y podrás coger algunos ítems interesantes. Cuando estés registrando las celdas, puede que te quedes encerrado en una. Date media vuelta y acaba con el guardia que te ha encerrado. Ahora sal y ve por el pasillo de antes hasta que una verja con un **interruptor** rojo detrás te corte el paso. Dispara al interruptor con la vista subjetiva y continúa hasta dar con una puerta con lector de tarjetas. Usa la tuya y entra para hallar el **botón** que abre las celdas que necesitas. Púlsalo y sal por la otra puerta. Estás junto a la celda **nº 202**, pero antes de entrar, examina las otras dos celdas para recoger algún ítem más.



No seas tacaño: con una moneda conseguirás revitalizar cuerpo y mente.



Dispara al interruptor rojo usando la vista subjetiva para seguir explorando la prisión.

NIVEL 2: FROM PRISON TO BANQUET ROOM A



Los barriles harán que todos los enemigos que hay cerca salten por los aires. Aprovéchalos.



En algunas ocasiones los malhechores intentarán sorprenderte saliendo de cualquier lugar.

Es hora de salir de esta maldita prisión, pero no te pondrán las cosas fáciles. En esta fase de puntería, limítate a disparar a todo el que se te ponga por delante, teniendo cuidado con los **inocentes** que hay por la zona. No olvides disparar a todas las **cajas** y recipientes que veas, ya que esconden **botiquines** y **armas** más poderosas que te harán más llevadera la cosa.

Hay algunos objetos que al dispararles explotan, limpiando la zona alrededor suyo, úsalos para ahorrar munición.

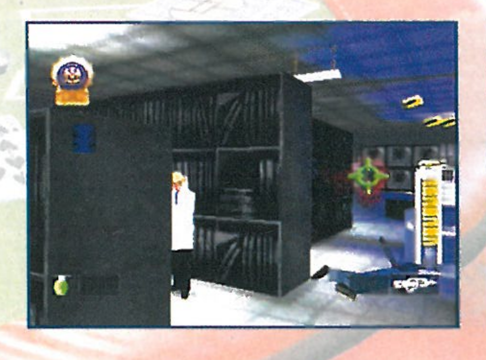
Una última cosa, cuando estés en los **conductos** de ventilación, dispara a las **minas** de proximidad antes de pasar sobre ellas.

NIVEL 3: FROM PRISON TO BANQUET ROOM B

Tres cuartas partes de lo mismo. En esta ocasión los **inocentes** son mucho más abundantes, así que afina bien tu puntería.

Cuando pases por delante de la **armería** (verás las armas al pasar por delante de una ventana), dispara a la puerta y dentro encontrarás un montón de cajas. Dentro de ellas, además de algunos ítems, hay unas **llaves de un coche** especial que podrás pilotar en el siguiente nivel.

Además, te encontrarás a un tipo vestido de marrón al final del nivel que aguantará una buena cantidad de plomo, cuidado con él.





NIVEL 4: DESERT HIGHWAY


Busca rápidamente a los vehículos enemigos y aplástalos.

Usa tu **radar** para saber hacia donde debes ir para pillar a los malhechores.

No dejes pasar ni uno sólo de los **relojes** o al final te encontrarás muy justo de tiempo. No abuses de la capacidad de resistencia de tu coche porque, aunque aguanta lo suyo, no es completamente invulnerable y si no te andas con bastante cuidado, no acabarás la misión de una pieza. Para evitar esto no pases por alto ninguna de las escasas **llaves inglesas** que veas. Además, si no quieres vender tu coche a precio de chatarra, procura no colisionar con los tanques de combustible que hay repartidos por la zona. Por lo demás, acelera a fondo y lánzate a por todos los coches enemigos que veas.


Evita los golpes tontos. Tu coche no es del todo indestructible.

NIVEL 5: DESERT GUNFIGHT


Los enemigos con granadas de mano abundan en este nivel.


Dispara a los objetos y recibirás algo de ayuda explosiva.

Nada realmente diferente a las anteriores fases de disparos. En esta ocasión no hay ningún inocente que limite tu capacidad de fuego y se cruce en mitad de la batalla, lo que te permite disparar a saco a todo lo que se mueva.

Ten cuidado con aquellos enemigos que te lancen granadas, si no las revientas en pleno aire, te harán mucho, mucho daño.

A lo largo del nivel verás a un tipo que, tras darte un poco de leña, huirá como alma que lleva el diablo. Al final, reaparecerá a modo de jefe de fase, aunque acabará huyendo con el rabo entre las piernas en un helicóptero. No te preocupes demasiado, ya tendrás oportunidad de encargarte de él.

NIVEL 6: DESERT HANGAR

Avanza un poco y a tu izquierda verás el **APC**. Destruye la ametralladora automática que hay en junto a él y acércate al montacargas cercano. Pulsa el **botón** rojo y bajará una caja con un **chaleco**.

Avanza dejando el APC a tu izquierda y ve hasta el fondo del hangar. Gira a la izquierda esquivando la mina de proximidad y cuando puedas, gira otra vez a la izquierda. Pasarás bajo un ala puesta a modo de pasarela, y de un gancho. Inmediatamente después gira a la derecha y sigue hasta que veas una **caja verde** grande con simbología comunista. Justo a su lado hay una caja de madera, destrúyela. Sube al escalón que has creado, rompe otra caja y sigue subiendo hasta que puedas bajar por la izquierda. Nada más caer, gira a la derecha y verás unos **barriles** junto a la pared. Si los haces explotar, dejarás al descubierto una entrada a otra zona del hangar. Ve de frente y empezará a dispararte una ametralladora. Destrózala y ve por el pasillo donde estaba, a la izquierda.

Al llegar junto a una caja grande de color amarillento, gira a la izquierda y avanza rompiendo alguna caja más. Sigue y pasarás por debajo de un tablón puesto como si fuese una pasarela. Ahora gira a la izquierda dos veces y, en la siguiente esquina, ve a la derecha. Cuando te encuentres en la bifurcación (donde verás otra ametralladora), ve a la derecha. Continúa caminando y, tras girar dos veces a la izquierda, verás una **escalera**. Sube y accederás a dos paneles de control. Pulsa el **botón** de la izquierda y una carga de explosivos caerá sobre el APC.

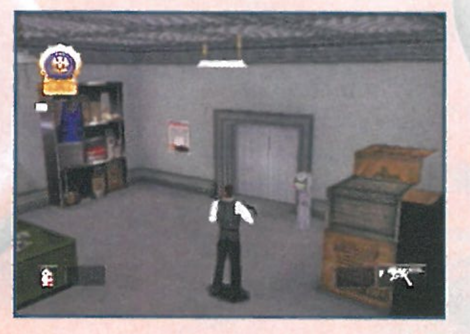
Regresa junto al vehículo destruido y cuando estés cerca, te saldrá al paso un tipo que tiene en su poder la **tarjeta** que estás buscando. Recógela y observa las cajas que hay junto al APC. Están colocadas como una escalera, así que sube hasta la pasarela superior. Gira a la derecha y ve hasta el final, donde hay otras escaleras. Desciende por la derecha y gira a la izquierda para pasar por debajo de un ala. Ahora dobla a la izquierda y gira otras dos veces en esa misma dirección. Por último, ve a la derecha y verás la oficina custodiada por algún enemigo. Usa la tarjeta en el lector cuando hayas despejado la zona y acaba este laberíntico nivel.


Cuidado con las explosiones. apunta con cuidado en esta fase.


Pulsa el botón rojo. Te harás con un chaleco que te vendrá bien.

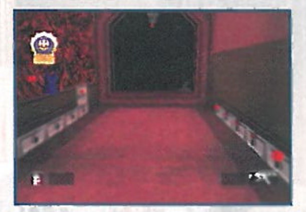

Ese tipo de azul tiene la tarjeta que estás buscando hace rato.





NIVEL 7: DESERT BUNKER


Más tarjetas y de todos los colores. Casi siempre las encontrarás en los bolsillos de alguna de tus víctimas. No dejes a nadie con vida.



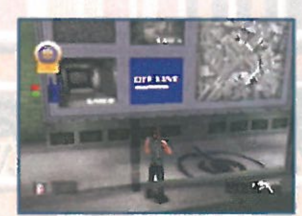


Recuerda la posición desde donde empiezas porque nos referiremos a ella alguna vez.

Puedes ir de frente o la izquierda. Ve primero de frente y entra por la puerta que hay en la pared izquierda y que lleva a unas escaleras. Baja y habrás llegado a la sala de ordenadores. Uno de los enemigos que aquí te esperan posee una de las 3 **tarjetas** que debes conseguir (la roja para ser más exactos). Cuando te la "ceda gustosamente", úsala en el **ordenador** que hay junto a las escaleras por las que bajaste.

Vuelve al punto donde empezaste la misión y ve ahora por la izquierda. Abre la puerta metálica pulsando el **botón** de la pared y verás unos **sensores** láser en el suelo. Si tocas algún haz, la ametralladora apostada en el techo te coserá a balazos. Antes de nada, dispara a un panel que hay en la pared y que desactivará alguno de los rayos. Ahora pasa con cuidado evitándolos y repite la acción en el siguiente pasillo.

Un poco más adelante y a tu derecha verás una sala con camas y armarios donde hay algunos items. Examina a fondo ese pasillo y descubrirás otras dos puertas que todavía no puedes abrir. Cuando acabes con todos los enemigos de las inmediaciones, podrás recoger la **tarjeta verde** que, como habrás adivinado ya, deberás usar en la sala de ordenadores.







En esta ocasión deberás usar el otro ordenador de la sala, justo en la esquina contraria. Junto a éste hay otras escaleras. Sube por ellas y abre la puerta para estar de nuevo en la zona de las camas. Busca la otra puerta que no podías abrir anteriormente y pasa por ella. En este nuevo pasillo hay, a izquierda y derecha, algunas salas de tortura y almacenes donde podrás engordar tu arsenal. Olvida de momento la última puerta del fondo.

Regresa la sala de los ordenadores y ve hacia el primero de ellos. Justo en frente hay una puerta por la que todavía no has pasado. Hazlo ahora y ve hasta el final del pasillo. Abre otra puerta y acaba con un cariñoso comité de bienvenida.

Delante de ti tienes una oficina, pero antes de entrar, ve hasta el fondo del pasillo y busca unos barriles en un rincón. Hazlos explotar y encontrarás unas **llaves de coche**. Al cogerlas, la frase "coche especial" te indicará que tendrás un nuevo bólido en la siguiente fase.

Ahora sí, entra en la oficina y mata a los tipos que haya dentro para obtener la última de las tarjetas, la **azul**. Una vez colocada en el ordenador adecuado, ve al punto donde empezaste. Ve de frente por el único pasillo por el que todavía no has pasado. Evita la trampa láser como ya sabes y abre el portón del fondo. Esto te llevará al enfrentamiento con Victor, aunque también podrás acceder a él por la puerta que encontraste cerrada junto a las salas de tortura, y que ahora encontrarás abierta.

Bueno, hablando del bueno de **Victor**, debes saber que va equipado con un bonito, y más bien poco saludable, lanzallamas. Si te acercas a él, este arma te puede hacer mucha pupita. Mantén las distancias y gira a su alrededor sin parar para poder premiar a Victor con una buena ración de plomo, de esas que sólo tú sabes preparar...


Esa llave te permitirá cambiar de coche en el siguiente nivel.


El lanzallamas de Victor puede complicarte la vida si no te alejas lo suficiente.





NIVEL 8: VEGAS DOWNTOWN


El tráfico está imposible en la ciudad de las luces y neones.

Tendrás que buscar los coches de los terroristas y acabar con ellos a golpes. Ten cuidado con los choques con los otros vehículos y elementos de la ciudad, porque al final del nivel pueden jugarte una mala pasada.

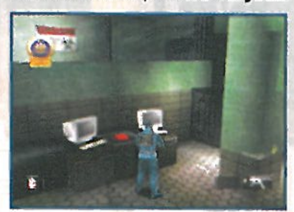
No olvides ayudarte del radar para encontrar los coches y las bombas (para "desactivar" estas últimas, pasa por encima). Observa que los coches enemigos suelen dar vueltas alrededor de una zona, aprovecha eso para no perder mucho tiempo buscándolos. No olvides tu papel de "bueno" de la película y procura no atropellar a mucha gente o no servirá de nada que acabes con los terroristas. Además, abollarás y mancharás tu bonito coche.


La zona está transitada por un montón de ciudadanos.

NIVEL 9: BIOLAB

Dispones de **9 minutos** para acabar la misión, así que no te entretengas demasiado.

Avanza de frente ignorando si quieres las habitaciones que encuentres (contienen algunos ítems). Cuando llegues a una bifurcación, ve a la izquierda y entra en la sala del fondo. Aquí verás un panel con un **botón rojo**. Púlsalo y abrirás en la misma sala unas jaulas. En una encontrarás la primera **tarjeta**.


En esta ocasión tienes un límite de tiempo. No dejes de correr.

Regresa al cruce y ve ahora por la derecha para entrar en la primera sala que veas. Dentro encontrarás el **panel** donde deberás usar las tarjetas que vayas encontrando para ir completando las fases de desactivación. Usa la que ya tienes y sal para continuar por la izquierda.

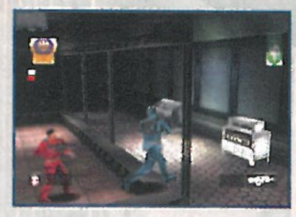
Dispara a la **trampa** láser para que no te explote en la cara cuando la cruces y sube unas pequeñas escaleras. Enfrente de ti hay una sala en la que todavía no debes entrar, pero sí recordar donde se encuentra. Continúa por el pasillo hasta que veas una puerta de metal a la izquierda. Ésta lleva al garaje, donde encontrarás al tipo que tiene la segunda **tarjeta**. Una vez la tengas en tu poder, regresa a la sala del panel de desactivación.


Continúa tras ese científico de rojo para completar tu misión.

Con la segunda fase completada, verás como un científico abre una puerta y sale corriendo por ella. Esa puerta se encuentra en la sala que viste anteriormente y en la que no entraste. Hazlo ahora y busca la dichosa puerta. Cuando pases por ella, llegarás a una sala con un enorme **cañón láser** en el medio. Como no podía ser de otra forma, empezará a dispararte y tendrás que correr un poco. Para librarte de esa infernal máquina debes destrozar las **cuatro baterías** que cuelgan del techo alrededor suyo. Con el cañón fuera de combate, te tocará acabar con el científico de rojo. No será demasiado difícil hacerte con la **tarjeta verde**, la última.




Dispara a las baterías del techo para inutilizar el cañón láser.



Pulsa ahora el **botón rojo** de la sala de control desde donde el científico manejaba el cañón y sal por donde llegaste. Usa la última tarjeta como ya sabes y lo lograrás.

NIVEL 10: VEGAS STRIP

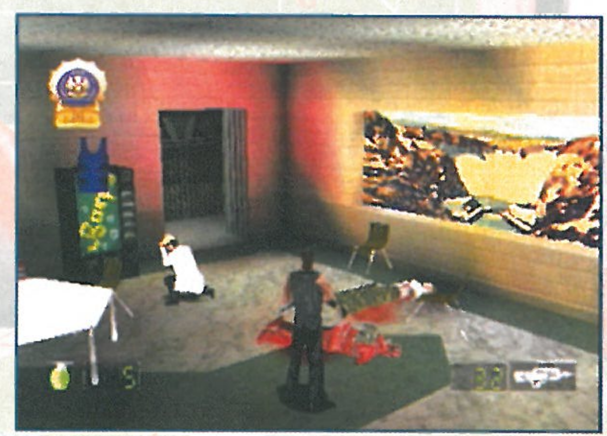
Montado en un vehículo especial tendrás que buscar las bombas desperdigadas por la ciudad y llevarlas, una a una, al centro de desactivación más cercano. Cuando tengas una bomba, conduce con muchísimo cuidado, ya que al segundo golpecito...¡Booom! Esto hará que puedas tener problemas con el tiempo, así que ya sabes, no dejes escapar los relojes que te dan esos preciados segundos.







NIVEL 11: HOOVER DAM


Tendrás que rescatar a algunos técnicos que han quedado atrapados en el fuego cruzado. Afina tu puntería para no matar a ninguno.





Nada mas empezar, camina un poco, gira a la derecha y luego otra vez para hallar al primero de los **rehenes**. Protégelo y sigue por donde ibas para doblar un poco más adelante a la izquierda y luego a la derecha. Cuando te encuentres una tubería gris cruzada, dobla a la derecha y ve de frente para dar con un **interruptor** en la pared que, por supuesto, debes pulsar.

Vuelve junto la tubería cruzada y ve recto (con la tubería a tu espalda) hasta que encuentres unas escaleras. En la cima hay un panel con un **botón rojo**. Púlsalo y se desplegará una pasarela por la que puedes cruzar. Baja por las escaleras de la izquierda para llegar hasta ella y cruzarla. Tras bajar algunos escalones más, estarás en tierra firme.

Ve al fondo y verás otras escaleras que descienden. Baja y protege al segundo **rehén** de los malhechores. Ahora busca a la derecha un camino por el que continuar hasta unas escaleras que suben. Sigue caminando y bajando hasta otra zona con tuberías. Acaba con los tipos de los alrededores y rescata al tercer **rehén**. Ahora sube por las escaleras metálicas de la zona central para llegar a una gran sala de control con un pasillo a la derecha. Ve primero por este pasillo y examina la sala de la izquierda para recoger algunos ítems. Ahora ve a la de la derecha y haz lo mismo.



Tras rescatarlos, huirán sin darte las gracias. Desagradecidos.

Para salir de ahí no tienes más que disparar a la **verja**


Pasa con mucho cuidado por este pasillo o lo lamentarás.





que hay en el rincón y descender por el túnel. Estás otra vez en la zona del tercer rehén. Vuelve a subir por las escaleras de antes y ahora sí, entra en la sala de control para pulsar un **interruptor rojo**. Cruza la pasarela que se ha extendido en el exterior y accederás a una sala de descanso con los dos últimos **rehenes**. Sálvalos y sal de ahí por la puerta de la derecha (puedes recuperar algo de energía en las máquinas de las **bebidas** con sólo meter una moneda).

Al bajar las escaleras estarás en la zona del ascensor que estás buscando, pero todavía no tienes la tarjeta necesaria. Continúa por el pasillo que hay enfrente del elevador, si ese de las trampas eléctricas. Cruza con mucho cuidado y sube a una rampa metálica que hay a tu derecha. Al final hallarás el cadáver de un técnico y, junto a él, la **tarjeta** de acceso que buscabas. Ahora ya sólo resta regresar hasta el elevador y usarla como es debido para salir de este agobiante nivel.

NIVEL 12: HOOVER DAM 2

Una nueva fase de disparo, pero plagada de inocentes. Ten cuidado al disparar para no darles a los **técnicos** vestidos con bata blanca, ya que si mueren demasiados, la partida se acabará para ti.
Antes de hacer explotar alguno de los barriles de la zona, mira antes si hay algún rehén en los alrededores. Por supuesto, ten la misma precaución cuando dispares armas pesadas, como el lanzacohetes.
Por lo demás, ya sabes, dispara, dispara, dispara.


Como siempre, los rehenes se colocarán en el peor sitio.


Las explosiones te ayudarán a limpiar la zona de malhechores.


En más de una ocasión te verás completamente rodeado.

NIVEL 13: DAM DRIVING



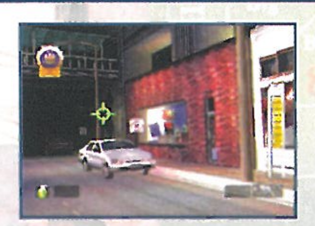
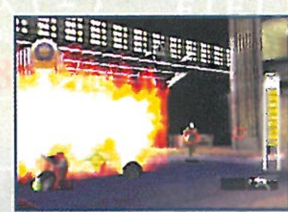

Tendrás que conducir por estrechos caminos llenos de tuberías y otros obstáculos. Cuando te digan "a por el camión", tendrás que pisar a fondo el acelerador y llegar antes que ese camión a la siguiente sección o quedarás atrapado. No seas tacaño con los nitros, sobre todo en esas especie de carreras, o no llegarás a tiempo.

En este nivel es habitual quedarse empotrado contra rincones y tuberías, dado lo laberíntico de su recorrido, por lo que deberás frenar un poco en ciertas curvas.

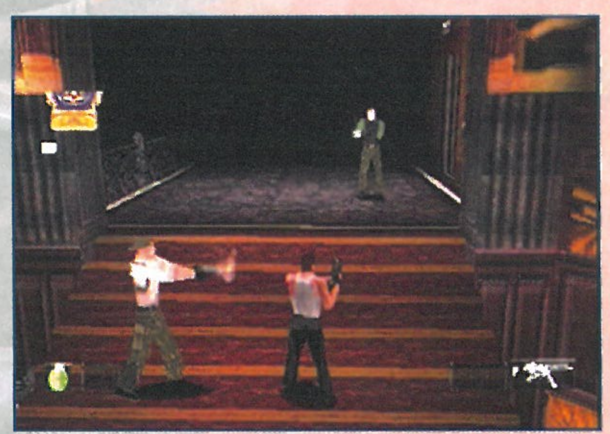
NIVEL 14: HOTEL STRIP

Otro nivel de disparos y como no, otro buen montón de inocentes pululando por la zona que tendrás que proteger de los terroristas si quieres acabar la fase con éxito.

Ten especial cuidado en la entrada al casino, ya que ahí la avalancha de enemigos será considerable y te lloverán las balas desde todas las direcciones. No olvides disparar a todos los objetos que veas (coches, escaparates, papeleras, etc.) porque dentro esconden algunos ítems que te pueden resultar bastante útiles para la misión.

NIVEL 15: CASINO


En este nivel todo se reduce a buscar el ascensor que te lleve hasta el jefe de la organización. Pero claro, disparando a todo bicho viviente.

Antes de empezar, aclararemos algo para no liarnos. Esta fase está dividida en tres partes bien diferenciadas: en la que te encuentras y otras dos a izquierda y derecha. Para aclararnos, ya que daremos más de una vuelta, llamaremos a esta parte central **C**, a la que está a la izquierda **I** y la de la derecha **D**.

Para empezar ve hacia **D** protegiendo a los rehenes de los terroristas y baja las escaleras. A tu izquierda hay un mostrador con un camarero bastante agresivo. Tras él hay un **interruptor** que, al pulsarlo, hará que una escalera baje junto a ti. Esta escalera lleva a una puerta con lector de tarjetas que todavía no puedes abrir.

Dirígete a **C** para subir unos escalones hacia **I**. Camina un poco más y baja unas largas escaleras. En ese momento se te mostrará como una explosión hace que una sección de la zona superior caiga y obstruya el camino.




No hagas caso de momento y limítate a acabar con los malos y a buscar a uno vestido de obrero. Ése es el que tiene la **tarjeta** que necesitas.

Regresa a **D** para usar dicha tarjeta en el lector de antes. Ahora puedes llegar a la **palanca** que tienes justo al lado y que desbloqueará el camino de **I**.

Con el camino despejado, cruza a la otra zona de **I** y avanza enfrentándote a más terroristas hasta que llegues a unas escaleras. Al final de éstas están los ascensores que buscas.

Pulsa el botón de alguno de ellos y espera a que baje mientras acabas con algún malhechor más. Cuando el elevador llegue monta en él para abandonar esta zona.


No dejes escapar al del casco amarillo. Él tiene la tarjeta.


Como el Bruce Willis de verdad, tendrás que salvar a los rehenes.

NIVEL 16: RESTAURANT





A disparar toca. Ojo con los civiles, especialmente con los botones, ya que aunque la mayoría son inocentes, hay algunos infiltrados que no dudarán en dispararte.

En la zona del restaurante será donde encuentres más resistencia y a los enemigos mejor armados. Por cierto, cuidado con los pobres civiles que huyen despavoridos.

NIVEL 17: HOTEL LOUNGE

Igual que el nivel anterior, sólo que con un puñadito más de terroristas. No escatimes a la hora de usar las armas potentes, te harán falta. Al llegar a la sala de fiestas, procura tener bien vigiladas los dos balcones de los extremos, ya que por ahí te sorprenderá más de un terroristas. Por lo demás, ya sabes lo que debes hacer.





NIVEL 18: KILL REESE



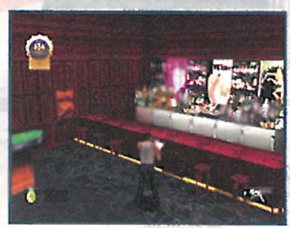
Cuando tengas las llaves del camión, prueba a arrancarlo...



Baja por escaleras que hay detrás del sofá, y entra por la puerta que hay en la pared de la derecha. En esta enorme sala verás un **camión** en la zona central que deberás utilizar si quieres proseguir, pero antes necesitas las llaves.

Sal por la otra puerta, la que está junto al escenario, y sigue por el pasillo (entra en los servicios si tienes necesidad) hasta la puerta blanca del fondo. Un poco más adelante hay una habitación con un inquilino, el que te dará las dichosas **llaves**.

Regresa junto al camión y úsalas. Observa el estropicio y ahora entra por la puerta que queda a la izquierda del camión. En esta sala hay un **interruptor** que al pulsarlo, desactivará una trampa colocada junto a una puerta. Sal de ahí y sigue por la puerta que hay delante del camión. Tras avanzar a través de distintas estancias, llegarás a la misteriosa puerta. Ábrela y



te encontrarás cara a cara con **Reese**.

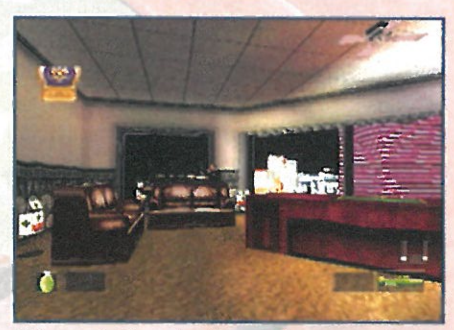
El tal Reese va armado bastante bien, y aguantará muchos impactos. Usa las columnas para cubrirte y esmérate para coserlo a balazos.


Ese botón abrirá la misteriosa puerta de madera de antes.



NIVEL 19: KILL KENNY


No podía faltar el ya típico helicóptero de combate lanzándote pepinazos por todos lados. Abusones.


El bueno de Kenny te obsequiará con granadas y una buena lluvia de plomo. Ándate con cuidado.

Un nivel largo y difícil, como no podía ser de otra manera. En el pasillo central no dejarán de aparecer enemigos desde todas direcciones, por lo que tendrás que ser especialmente rápido.

Casi al final del nivel tendrás que enfrentarte con un helicóptero (obligatorio en todo juego de acción que se precie).

La mejor arma para acabar con él es la ametralladora, ya que es la más rápida. Procura acertar a los misiles que te lance para que exploten en el aire y no en mitad de tu jeta.

Tras el helicóptero aparecerá Kenny, armado con ametralladoras y granadas. No hay ningún secreto, sólo disparar más rápido que él.

Guías Totales

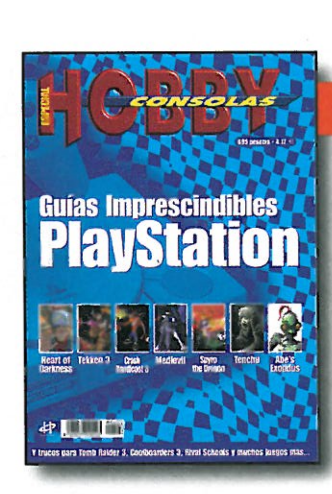
Soluciones completas para los mejores juegos de PlayStation



695 Ptas.

Nº 2

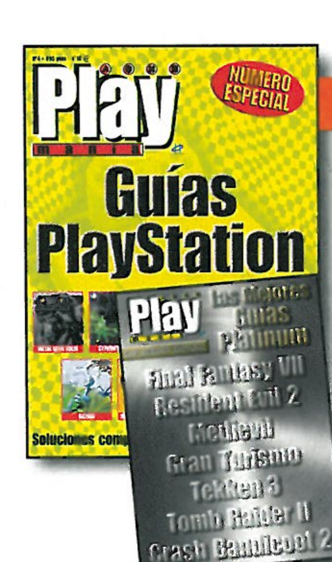
- RESIDENT EVIL 2
- GRAN TURISMO
- FORSAKEN
- MEN IN BLACK
- ALUNDRA
- DEAD OR ALIVE



695 Ptas.

Nº 3

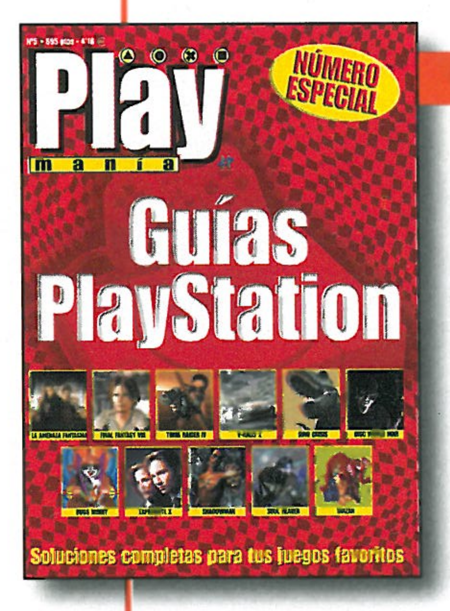
- TEKKEN 3
- HEART OF DARKNESS
- MEDIEVIL
- CRASH BANDICOOT 3
- TENCHU
- ABE'S EXODDUS
- SPYRO THE DRAGON



695 Ptas.

Nº 4 + Guías Platinum

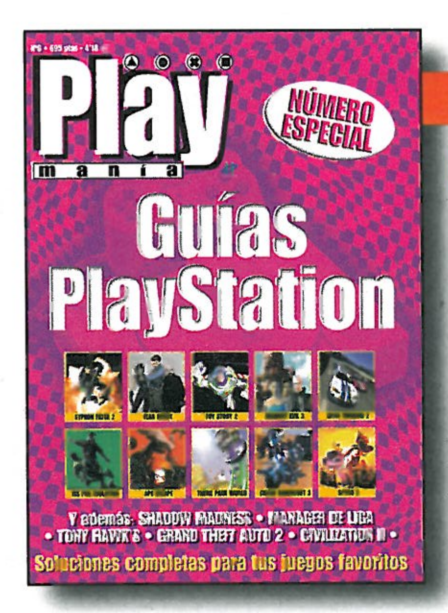
- METAL GEAR SOLID
- SYPHON FILTER
- SILENT HILL
- DRIVER
- TOMB RAIDER III
- NEED FOR SPEED IV
- FIFA ´99
- RIDGE RACER TYPE 4
- BICHOS



695 Ptas.

Nº 5

- FINAL FANTASY VIII
- LA AMENAZA FANTASMA
- TOMB RAIDER IV
- DINO CRISIS
- SOUL REAVER
- SHADOWMAN
- DISC WORLD NOIR
- EXPEDIENTE X
- TARZÁN
- BUGS BUNNY: LOST IN TIME
- V-RALLY 2



695 Ptas.

Nº 6

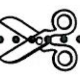
- SYPHON FILTER 2
- FEAR EFFECT
- TOY STORY 2
- RESIDENT EVIL 3
- GRAN TURISMO 2
- ISS PRO EVOLUTION
- APE ESCAPE
- THEME PARK WORLD
- CRASH BANDICOOT 3
- SPYRO 2

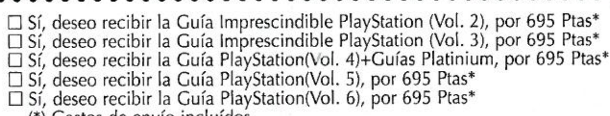
Completa tu colección

HOBBY PRESS


(AGOTADA LA GUÍA NÚMERO 1)

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 y 902 12 03 42.
También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.




☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 4)+Guías Platinium, por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 5), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 6), por 695 Ptas*
(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle .... Localidad ....
Provincia .... Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma

Heart of Darkness

Luchando contra la oscuridad

No os dejéis engañar por la aparente simpleza de *Heart of Darkness*, por sus coloristas gráficos o por su diseño de dibujos animados. Que sea un plataformas no significa que sea un juego fácil. Es más, quedarse atascado es lo más normal del mundo. Y es que *Heart of Darkness* es un juego en el que casi en cada pantalla se nos plantea un puzzle que pondrá a prueba tanto nuestros reflejos y como nuestra inteligencia. No podemos hacer que seas más hábil, pero sí podemos explicarte las soluciones a los puzzles. Aquí las tienes.

CAÑÓN DE LA MUERTE







Salta a la derecha y aprovecha para practicar un poco tus habilidades, especialmente el control de tu pistola de rayos.

Avanza saltando hacia la derecha y dispara a todas las Sombras que veas. Si van a ras de suelo agáchate para dispararlas. Acuérdate de acabar con los esqueletos colgantes ya que su Sombra también es un enemigo a tener en cuenta **(1)**.

Sigue avanzando y disparando a las Sombras. Destruye una roca que verás arriba a la derecha **(2)** y prepárate para enfrentarte con un auténtico ejército de Sombras.

No dejarán de salir nunca, así que procura acabar con todas las puedas mientras que avanzas hasta encontrar un puente. Crúzalo y prepárate para practicar tu doble salto para pasar por encima de las Sombras perro **(3)**. Sigue a la derecha acabado con las Sombras que aparecerán por el lado izquierdo de la pantalla.

Te encontrarás con un buen montón de Sombras que debes destruir, aunque sin duda la más peligrosa es la que te espera en la parte de arriba de la pantalla **(4)**. Acaba con ella, sube y ve a la derecha.

No podrás evitar que un par de monstruos gigantescos se zampen tu arma, así que corre a la derecha para que no te pueda atrapar una Sombra que se lanzará a la carrera detrás de ti. Cuando llegues al puente deberás caminar muy despacio sobre él **(5)** y cuando estés ya en el final, sal corriendo de nuevo y atraviesa la luz para que la Sombra se deshaga al acercarse.





Escala el muro siguiendo el camino que te marca el lagarto **(6)**, esto incluye saltar las grietas de la pared **(7)**. Acuérdate de ajustarte bien al borde antes de saltar.

Asciende hasta que no puedas más, colócate en el saliente y salta hasta que el suelo se derrumbe. Te quedarás colgado de la cola de un esqueleto y podrás seguir subiendo por los huesos. Pasa por debajo de las costillas y desde la cabeza del dinosaurio salta a la derecha sin perder un segundo.

Sigue subiendo y te toparás con un enorme hueso que debes empujar para que forme un puente **(8)**. Úsalo para atravesar el abismo y sigue escalando hasta la cima.







LA CIÉNAGA

Camina a la derecha y cuando veas una liana salta hacia arriba para engancharte a ella y hacer que se abra la puerta. Si la atraviesas te encontrarás en una ciénaga con la penosa obligación de saltar de piedra en piedra. Hazlo con un salto normal y no tendrás problemas.

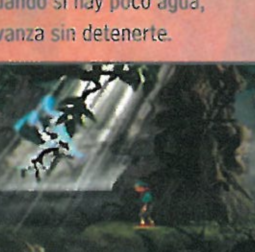
Después deberás engancharte a una liana **(1)** para saltar las piedras y evitar ser devorado por una planta carnívora. Espera a que la planta esté entretenida masticando insectos para pasar sobre ella. Agárrate a una nueva liana y atraviesa la pantalla sin más problemas.

Salta sobre el islote que verás, e inmediatamente después salta a tierra firme. Y es que, lo que parecía una roca, es en realidad la espalda de un monstruo.

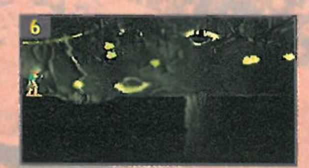
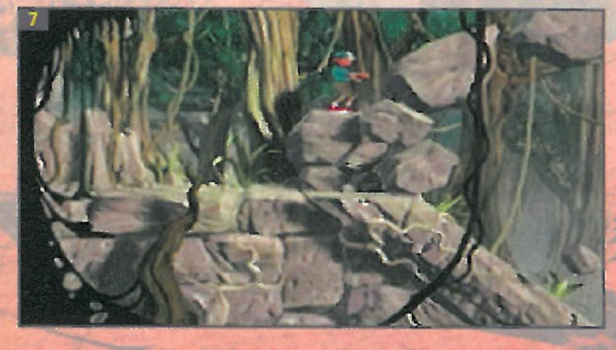
Ahora toca vadear las sucias aguas de la ciénaga acosado por varios pájaros Sombra. Cuando estés en una zona profunda **(2)** agáchate para impedir que te agarren. Pero cuando si hay poco agua, avanza sin detenerte.









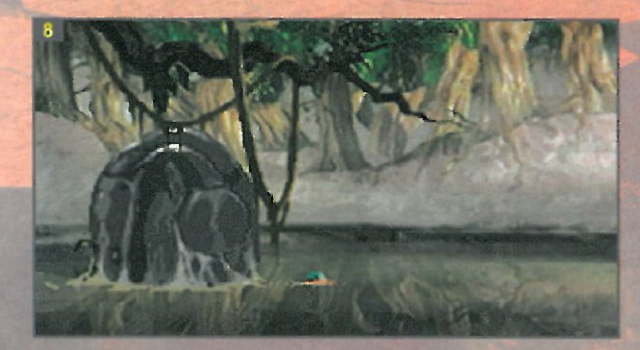
Escóndete a menudo, nadie te llamará cobarde. A la derecha hay un chorro de luz que acabará con tus perseguidores en cuanto lo atraviesen (3).

Sube a la roca de mitad de la pantalla (4) y avanza a la derecha. Desde el borde salta para engancharte en la cola de la planta carnívora y tirarla al suelo. Avanza a la derecha. Tu objetivo es hacer que de la bolsa verde salga una nube de insectos y para ello tendrás que pegarle de cabezazos (5) evitando que te devore la planta carnívora (espera a que esté entretenida con una mosca...).

Vuelve al principio y escala toda la pared hasta arriba, luego avanza a la derecha y si hiciste salir suficientes insectos te encontrarás con que las plantas de la cueva están más interesadas en ellos que en ti (6). Echa a correr sin miedo, pero acuérdate de saltar los precipicios o las plantas de abajo desayunarán a tu costa. En la siguiente pantalla debes fijarte en la segunda planta. Cuando cace una mosca salta sobre ella con la liana y después agáchate para pasar lejos del alcance de la otra planta. Ve a la derecha, escala y empuja las rocas que te cortan el paso (7).

Tras la escena cinemática te encontrarás colgando de un pie sobre el repugnante agua mientras un monstruo piensa en su cena... Muévete a derecha e izquierda hasta coger el palo de la izquierda. Cuando caigas al suelo nada a la derecha (8) y luego corre.

Sube por el árbol de la derecha (9) y cuando no puedas avanzar más, salta a la izquierda. La luz destruirá a las Sombras y habrás liberado a Amigo (10).





LAGO MÁGICO

Bucea hacia abajo hasta la siguiente pantalla y acércate al círculo verde para ganar un nuevo poder y hacer que desaparezcan las rocas de la siguiente pantalla.
Ve a la derecha, nada por el túnel y sal por arriba. Verás el camino bloqueado, así que carga tu nuevo poder manteniendo apretado el botón Triángulo y dispara. Ve a la derecha.

Empuja la semilla que verás en el suelo hasta la derecha de la pantalla y dispárala estando agachado para surja una planta por la que deberás subir (1). Luego avanza a la derecha.

Tira la semilla al agua y cuando llegue al otro lado (2) dispárala. Sube por el muro hasta las plataformas de en medio y salta para engancharte en la planta y avanzar a la derecha.

Bucea hacia abajo manteniéndote pegado a la pared derecha. Estudia el movimiento de las plantas (3) de manera que puedas pasar entre ellas sin que te cojan.





Coge aire en el hueco de arriba a la derecha y sigue hacia la izquierda.

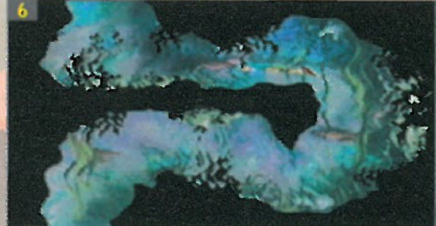
Pégate al suelo y pasa por debajo de las plantas (4), mantén presionando abajo para esquivar las de la izquierda y sigue bajando. Nada por el túnel, esquiva las vainas (5) y sigue avanzando con mucho cuidado sino quieres terminar en los tentáculos de las alguna de las anémonas.

Ten cuidado aquí (6). Hay tres de estas peligrosas plantas acuáticas. La de la izquierda te empujará hacia la de la derecha y si te pegas arriba te comerá la tercera. Tienes que encontrar el punto exacto para pasar entre la de la derecha y la de la izquierda. Sal por el túnel de abajo a la izquierda, coge aire en la burbuja, vuelve atrás y sal por la parte superior de la pantalla que anteriormente hemos numerado como 6.

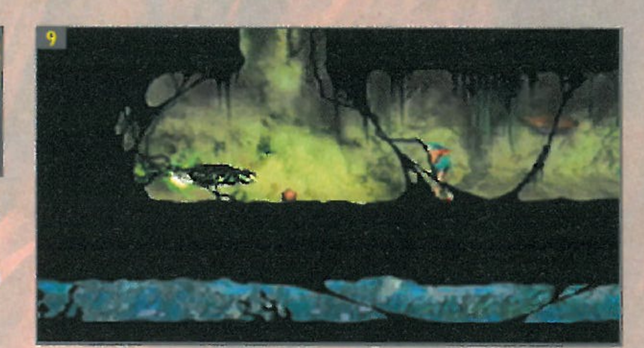
En esta pantalla hay cinco plantas que debes sortear. Si no te precipitas y mantienes el control podrás salir por arriba sin problemas. Respira y fíjate en la plata carnívora de arriba y en la vaina inferior.









La vaina no te comerá, pero puede empujarte hacia la planta carnívora, así que baja todo lo que puedas y nada hacia la derecha sin detenerte. Para no tener problemas con las anémonas (7) espera a que la primera meta los tentáculos y pásalas todas a toda velocidad y sin detenerte. Ya puedes salir del agua e ir hacia la derecha.

Aturde a las plantas de arriba con tu poder y salta para agarrarte a la pared. Dispara a la derecha (8) y baja en esa dirección. Acaba con los enemigos con tus bolas de energía y baja (sin dejar de disparar) para pasar por el agujero de la izquierda.

Salta hasta el suelo y observarás que hay unas rocas que bloquean el túnel. Ve a la izquierda, deshazte de las Sombras y dispara sobre la planta para convertirla en una semilla y poder acabar así con la planta carnívora (9). Vuelve a disparar a la semilla para convertirla en una planta por la que podrás trepar. Salta a la izquierda y empuja la roca al interior del agujero. Pasa agachado bajo la planta carnívora (10) y en la siguiente pantalla acaba con los gusanos para poder descender por la pared rosada.

Entra en el agua y dirígete a la derecha atravesando bajo el agua las pantallas que antes recorriste a pie (11). Cuando llegues a la pantalla que estaba bloqueada verás que las rocas desaparecen, pero tendrás que volver atrás a toda velocidad si no quieres que las pirañas acaben contigo.

Retrocede hasta la pantalla donde está la planta carnívora y la planta que puedes convertir en semilla (12). Hazlo, destruye la planta y llévate la semilla a la derecha.

Dispara a la semilla y trepa por la planta para poder disparar en diagonal a la semilla que hay en el islote central de la sala (13). Baja y convierte en semilla la planta por la que acabas de descender. Tírala al agua, salta a la planta del medio y de allí a la de la derecha que debes convertir en semilla para llevarla a la siguiente pantalla.

Debes dar con dos semillas sobre dos islotes (14). Convierte la primera en planta disparándola en diagonal y súbete a ella. Desde arriba dispara a la segunda semilla y salta sobre ella para ascender.

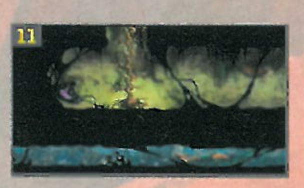
Dispara a la planta carnívora de la izquierda, sube por la pared rosa para saltar a la derecha. Dispara a la planta escondida y sigue subiendo.

Dispara arriba y a los lados para deshacerte de las plantas carnívoras. Sube arriba a la derecha y sal por la izquierda acabando con las Sombras, escala el muro rosa y sal por arriba (15).

Cuando recuperes el control, corre a la izquierda evitando a las Sombras y dispara a la semilla para subir rápidamente por la planta (16). Ve a la izquierda. Dispara a las Sombras de arriba y desde el borde de la plataforma acaba también con las de abajo. Luego déjate caer y ve a la izquierda.

Dispara a las Sombras que están a punto de caer sobre ti (17) y luego acaba con el resto. Escala el muro de la izquierda y sigue. Camina despacio sobre el saliente.







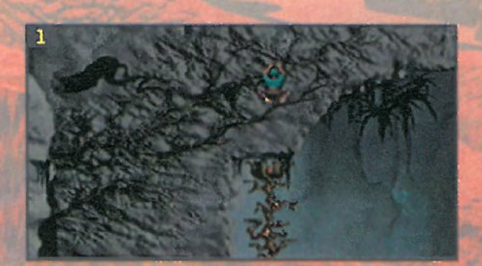


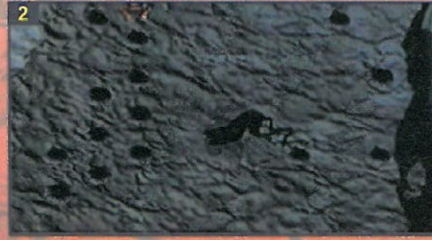


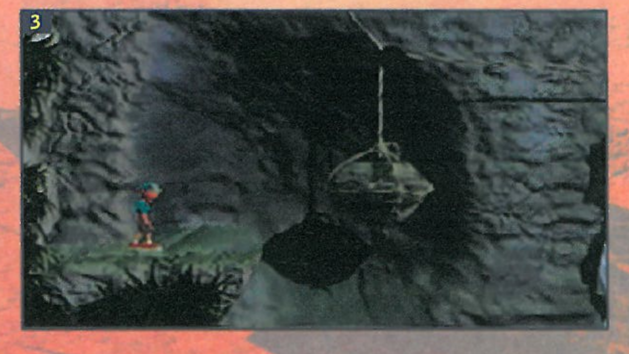




ISLA ESPACIAL


1

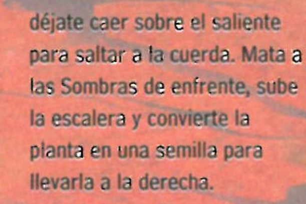

2


3

Dispara tus bolas de fuego contra las Sombras, vigilando los disparos de las criaturas aladas (1). Avanza hacia la derecha e intenta acabar primero con las Sombras voladoras. Corre a la derecha y pasa por el puente que se derrumbará. Intenta bajar disparando a la Sombra voladora que se te acercará.

Salta para agarrarte a la escala de la derecha y sube para salir de la pantalla. No tengas prisas y acaba con todas las babosas que salen de los agujeros (2). Sube y salta a la derecha para quedar colgado del muro y escala hacia la derecha.

Dispara al esqueleto para acabar con su Sombra (3) y déjate caer sobre el saliente para saltar a la cuerda. Mata a las Sombras de enfrente, sube la escalera y convierte la planta en una semilla para llevarla a la derecha.



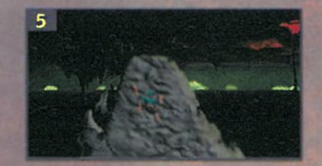
Envía la semilla tan lejos como puedas y conviértela en planta para trepar por ella. Dispara a la rama para que no te ataque la Sombra (4) y sigue subiendo por la roca. Acuérdate de disparar a todas las ramas que veas.

Cuando llegues a esta pantalla (5), manténte en el lado izquierdo y dedícate a disparar a las babosas que salen de los agujeros. Cuando acabes, dispara a la rama y sal por la parte superior izquierda. Sigue moviéndote por la pared hasta que tengas que empezar a descender.

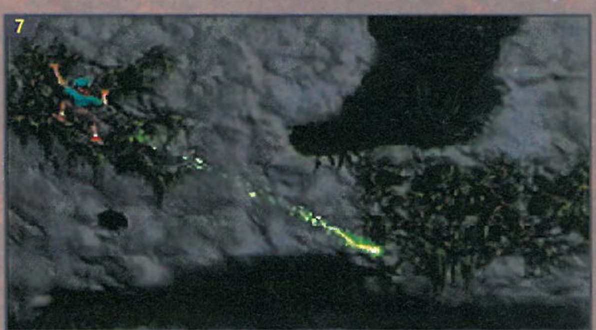
Cuando pongas los pies en tierra firme (6) tendrás que mover la roca para que aparezca un puente. En ese momento llegarán Sombras voladoras y tendrás que deshacerte de ellas. Ahora tienes que volver a subir a la montaña para retroceder a la pantalla donde estaba el puente (7). Ha quedado un hueco por el que puedes seguir subiendo. Ten cuidado con las piedras que caen de lo alto de la montaña. Cuando llegues arriba verás que las tiran las Sombras: ve hacia la derecha matando a tantas como puedas y esquivando las piedras. Asciende hacia arriba y a la izquierda.

La pantalla se llenará de arañas y sólo podrás de subir deprisa, muy deprisa, y sin detenerte, hasta que llegues a la cima (5).


4


5


6


7


8

RÍO DE FUEGO

Déjate caer y ve a la derecha acabando con las Sombras. Sigue a la derecha y te encontrarás con más Sombras voladoras y terrestres. Acaba primero con las que vuelan, que además te disparan bolas de fuego (1).

Pasa a la siguiente pantalla y tras eliminar a la Sombra fíjate en la piedra del suelo. Ésta hace aparecer una losa pequeña, pero para librarte de la grande tendrás que volver a la pantalla anterior, pisar la piedra del suelo y volver saltando la roca. No dejes de correr hasta la siguiente pantalla.

Para superar esta zona de lava (2) espera a que haya una explosión y salta al primer islote, luego al siguiente y cuélgate del muro.

En la siguiente pantalla tendrás que matar a las arañas y evitar su veneno mientras avanzas por el muro. Luego, dispara a la Sombra del saliente (3), escala y acaba con la de la derecha. Dispara en diagonal a la Sombra inferior y atraviesa la pantalla saltando a la derecha.

Rápidamente dispara a la Sombra voladora de la derecha y avanza. Tendrás que ser muy hábil para acabar con todos los enemigos, mientras esquivas bolas de fuego. Cuando limpies la zona, regresa a la pantalla anterior y engánchate a la pared para recorrer el camino inferior (4).

1


2


3


4



Sube por la pared de la zona que limpiaste antes. Más arriba encontrarás arañas venenosas que debes eliminar. Sigue subiendo y disparando y, tras la escena de vídeo, ve a la derecha.

Acaba con todas las babosas y luego calcula tu salto para evitar la lava. Salta cuando suban los dos chorros a la vez (5). Cuélgate a la derecha y avanza aniquilando arañas y evitando chorros de lava.

Cuando salgas de esta zona verás una semilla que debes empujar para que colocarla bajo el muro. Conviértela en una planta. Debes volver atrás para subirte a las plataformas y poder escalar la planta (6) y seguir subiendo. Ojo con las rocas que caen.

Sigue subiendo y luego avanza a la derecha.


5


6

CUEVAS DE LA MUERTE


1


2


3

Nada más empezar, desciende por dos agujeros (1) consecutivos, dispara a la semilla, y vete hacia la derecha. Ya allí, pulsa el botón del final, (2) retrocede por donde has venido y déjate caer por el nuevo agujero que se ha formado.

Ve hacia la derecha, dispara a la semilla (3) y sube por la planta para acabar con la Sombra. Dispara a la planta y pega una patada a la semilla para que llegue al muro. Después, vuelve a convertirla en planta, sube por ella y pasa sobre la piedra.

Cuando llegues arriba, elimina a todas las Sombras (4) y métete por el agujero situado más a la derecha. Llegarás a una pantalla con más Sombras. Acaba con todas, agáchate y dirige tus pasos hacia la derecha.

Manténte agachado todo el rato para evitar ser devorado por las plantas carnívoras. Dirígente hacia la derecha hasta que llegues al otro lado, pero hazlo de tal manera que la semilla vaya contigo. Sigue así hasta que regreses a la pantalla anterior. Empújala para que se coloque bajo el poste más bajo y transfórmala en planta (5).

Tras disfrutar de la secuencia animada, dirígete a la derecha y prepárate para ayudar a los Amigos a derrotar a las Sombras (6). Recuerda que el disparo en diagonal es lo mejor. Cuando hayas conseguido eliminar a todos los enemigos, serás transportado al siguiente nivel.

4


5


6

EN LA GUARIDA

Nada más empezar verás una Sombra. Acaba con ella y con la que aparecerá después antes de pasar a la siguiente pantalla. En ella verás más Sombras. Elimínalas antes de subir y encaminarte de nuevo hacia la izquierda (1).

Ya en la anterior pantalla, salta hacia la izquierda y destruye las rocas para despejar la puerta. Métete por ella y prepárate para enfrentarte a un nuevo tipo de monstruo (2). Dispara primero al Guardia y luego a las Larvas que deja tras de sí. Si no eliminas a las Larvas se convertirán en otros dos Guardias.

Tras acabar con ellos dirígete hacia la derecha y atraviesa la cordillera, disparando o esquivando a las Sombras que te encuentres por el camino (3). Ya en el otro extremo de la cordillera, elimina a las Sombras de la parte de arriba antes de hacer lo propio con los Guardias. Una vez hayas acabado con todos, ve hacia la derecha.

Dispara a la Sombra que está al otro lado (4), y luego encárgate de los Stompers. Tienes que saltar sobre la almohadilla rosa que hay bajo el primero, y luego pasar corriendo bajo los otros dos.

Sigue corriendo hasta llegar a la habitación de las Babosas. Elimínalas a todas, para ello lo mejor es esperar a que estén a tu lado y dispararlas), y luego baja hasta la siguiente pantalla.

Dispara a la Sombra y presiona el interruptor rosa. Luego sube hacia arriba (5) y salta hasta el saliente que verás para llegar a la próxima pantalla. Elimina a una nueva Sombra y acciona sin dudarlo el otro interruptor rosa. Vuelve después a la habitación anterior.

Asegúrate de eliminar a todas las Sombras antes de descender y vuelve a subir a la pantalla en la que te topaste con las Babosas (6).

Ahora encontrarás Arañas. Acaba con todas, y dirígete a la izquierda hasta una cadena. Atraviésala corriendo y caerás (7) a la pantalla inferior.


1

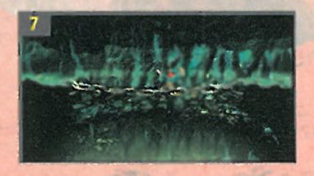

2


3


4


5


6


7


8


9


10

Allí te tropezarás con unos cuantos enemigos. Acaba con ellos y vete hacia la derecha.

Te encontrarás en una pantalla llena de Sombras. Elimínalas a todas, salta y cuélgate de la roca de en medio (8). Salta hacia la derecha sobre el interruptor del suelo, baja por las rocas y agárrate a las hendiduras para poder pasar. Aterriza en el interruptor de la derecha y ve a la izquierda.

Sigue hacia la izquierda, desciende por la escalera, presiona el interruptor rosa y vuelve a subir (9). Regresa por la derecha hasta llegar a la habitación con el interruptor de la primera la planta. Acciónalo (10), elimina a los Guardias que aparecerán, y luego dirígete hacia la derecha. Continúa avanzando hasta que encuentres unas escaleras.

Baja por ellas y dispara a los tres Guardias que te saldrán al paso (11). Cuando lo hayas hecho, vuelve a subir y espera a que aparezcan cuatro guardias más.

Las Babosas se arrojarán sobre ellos para comérselos, momento que tú podrás aprovechar para escalar por encima sin que se den cuenta.

Ve hacia la izquierda, y comienza a escalar hasta que llegues arriba del todo. Salta hacia la derecha para evitar la lava. Te quedarás colgado del de la parte inferior derecha del muro. Súbete, salta y quédate colgado ahora de la izquierda. Descuélgate por la parte inferior izquierda.

Corre hacia la izquierda, parándote únicamente para eliminar a la Sombra Voladora (12). Sal por la izquierda. Al hacerlo serás capturado, y no podrás hacer nada para impedirlo.

Realiza un disparo de energía hacia arriba y otro a la semilla (13). Sube por la planta y luego ve hacia la derecha. Empuja la roca, acciona el interruptor rosa, y sal por la izquierda.

Neutraliza a las Babosas igual que antes (con la ayuda de los Guardias) y sal de la habitación pegando un salto hacia la izquierda. Ya allí, acciona el interruptor de la pared (el que está en la parte inferior izquierda), y sal de la habitación escalando por la izquierda.

Ve hacia la izquierda hasta que llegues a una pantalla llena de bichos, y acaba con todos (14) antes de seguir hacia la izquierda. Nada más entrar en la nueva habitación, gírate y corre hacia la derecha. Así te será más fácil acabar con las Sombras.

Regresa por la izquierda y mata al guardia. Colócate sobre el interruptor del suelo situado más a la izquierda, y luego corre de vuelta hacia la derecha, saltando sobre el siguiente interruptor.

Escala por el muro de la izquierda (15) y continúa hacia arriba mientras escalas, hasta que llegues a la siguiente pantalla.

Déjate caer por el agujero, y espera a que el Guardián te arroje una bola de fuego a ras de suelo. Esquívala con un doble salto, y verás como quema la caja. Nada más aterrizar, comienza a correr y no te detengas hasta atravesar doce pantallas.

Cuando llegues al puente (16), salta por encima de la Sombra del suelo y sigue corriendo hasta que llegues a la pantalla de la cadena. Atraviésala caminando despacio para no caerte, y cuando llegues al final déjate caer del saliente. Ya abajo, avanza agachado hacia la izquierda rápidamente.

Continúa avanzando, sin pararte y agachado (17), hacia la izquierda, y no pares hasta que hayas llegado al interruptor. Salta sobre la Sombra que se arrastra, y vuelve a agachado hacia la derecha. Cuando llegues al final, comienza a escalar por la pared.

Ya en la parte de arriba, corre hacia la izquierda (18), ya que te persiguen montones de Sombras.

Continúa corriendo hasta que llegues a la habitación con los interruptores (19). Asegúrate de que pasas corriendo por encima del primero, y continúa corriendo hasta que llegues a la habitación del agujero. Métete por el hueco y por el siguiente que encontrarás para poder terminar el nivel.


11


12


13


14


15


16


17


18


19

EN EL CORAZÓN DE LA OSCURIDAD


1


2


3


4

Recoge tu pistola y elimina al monstruo desde dentro (1). Acaba también con las Sombras que aparezcan. Tras eso, dirígete hacia la derecha. Por el camino te encontrarás con una horda de Sombras con la que tienes que acabar, aunque tardarás lo tuyo.

Dispara a los Guardias que saltan alrededor de los interruptores del suelo (2), (no te olvides de las Larvas), y sube por la escalera hacia la siguiente pantalla. Acaba con los Guardias y sus Larvas, y salta hacia abajo para pulsar el interruptor. Cuando lo hagas, sal corriendo a la izquierda, sube por la escalera y vete hacia la derecha.

Corre y salta hacia el islote de en medio (3), y desde él hacia el del otro extremo. Cuando llegues te encontrarás con un montón de Sombras. Acaba con todas, salta abajo, destruye al Guardián, y por último vete hacia la derecha. Verás otro grupo de Sombras, a las que también debes aniquilar (4). Cuando hayas terminado, sube los escalones para encontrarte con Sneer. Tras hablar con él, prepárate para buscar los cuatro fragmentos de cristal (5).

El primero se encuentra en una habitación a la derecha. Transpórtalo como si fuera un semilla (a patadas). Para llegar al segundo fragmento, sube por las escaleras de la pantalla en la que estaba el primero.

Ya arriba del todo, agáchate y métete por el túnel que va a la izquierda (6), eliminando de paso a todas las Sombras que veas. Cuando llegues al final sube por la escalera, ve hacia la derecha (asegurándote de pisar el interruptor), y salta para llegar al otro lado.

Pasa bajo el Stomper, salta a la siguiente grieta y sube por la escalera (7). Nada más llegar arriba del todo, mata a la Sombra, pisa el interruptor del suelo, dirígete hacia la izquierda y salta sobre la grieta. Verás otro fragmento del cristal. Colócate tras él y regresa a la derecha.

Camina bajo el Stomper y haz caer el cristal del saliente, siguiéndole tú a continuación (8). Ya en la pantalla inferior, colócate sobre el interruptor de la derecha y dispara al cristal para hacer que pase bajo el Stomper. Síguelo.

Verás el cristal enfrente tuyo. Empújalo por el túnel (9) hasta que caiga por el agujero. Después, sólo lo debes empujar una pantalla a la izquierda.

Desde la pantalla del señor Sneer, ve a la derecha, sube por la escalera y avanza por el túnel hasta que llegues a una nueva serie de escaleras. Sube por ellas hasta que llegues arriba del todo, en donde verás una grieta. Sáltala, y entrarás en una pantalla muy truculenta.

Para salir de ella, corre hacia la izquierda cuando la Sombra se encuentre justo debajo de ti y salta para quedarte colgado de la escalera. Sube rápidamente, pasa bajo el Stomper superior y salta hacia la derecha. Avanza rápidamente y


5


6


7

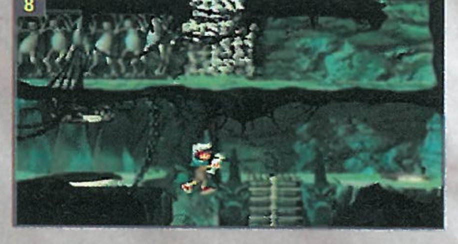
encárgate de los dos Guardias. Vete hacia la izquierda, sube por las escaleras y encárgate de los otros cuatro guardias que descubrirás . Vete a la derecha y dispara al cristal (10) para que caiga sobre la plataforma. Retrocede sobre tus pasos y pisa sobre el interruptor del suelo que hay en la parte inferior izquierda. Tras eso, corre hacia la derecha y dispara al cristal de nuevo para que vaya hacia arriba.

Vuelve a la izquierda, pisa sobre la baldosa de la parte superior izquierda, y vuelve a la derecha para que puedas disparar al cristal otra vez y así hacer caiga. Ahora ve hacia la izquierda, luego hacia abajo y finalmente hacia la derecha para hacerte con el cristal. Llévaselo a Cyril, y prepárate para conseguir el cuarto.

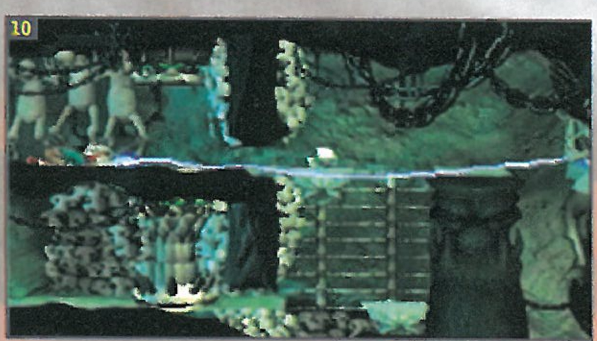
Corre dos pantallas hacia la izquierda, acaba con los dos guardias, desciende por el agujero y cárgate a todas las Sombras. Asegúrate de que saltas corriendo desde el saliente de en medio hasta la parte inferior, y déjate caer por el agujero.

Acaba con los dos Guardias, ve hacia la derecha y prepárate para enfrentarte con el Maestro y con algunas Sombras y Guardianes. Una vez despejada esta pantalla, ve hacia la derecha. Tendrás que acabar con todas las Sombras, pero ten cuidado cuando lo hagas con las bolas de fuego que lanza el Maestro (11).

Cuando hayas acabado con todo, sólo te quedará reunirte con el último fragmento de cristal, y tras la escena de vídeo, golpear la extraña cosa blanca que aparecerá en pantalla. ¡Felicidades! ¡Has terminado el juego!


8


9


10


11



FIFA 2000

Con toda la fuerza del mejor fútbol

Un resumen rápido de todas las posibilidades de *FIFA*, de sus mejores estrategias, equipos y jugadas seguro que te sirve para alzarte con los más preciados galardones a nivel internacional. Eso sí, recuerda que deberás entrenar duro para conseguir que tus delanteros ejecuten con precisión espectaculares chilenas y para que tus centrocampistas nunca den un balón por perdido. Nosotros no podemos hacer más...

LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS JUGADORES

En la opción de personalizar jugadores, además de aumentar el parecido de tus jugadores con su correspondientes alter ego en la realidad, podrás ver y modificar a tu gusto las siguientes características de los futbolistas: (la puntuación dada por el juego oscila entre 0 y 7):

Forma: es la resistencia que tus jugadores poseen. Dependiendo de ella, aguantarán perfectamente todo el partido o tendrán que ser sustituidos por cansancio. La forma física es fundamental para aquellos jugadores que más utilizas y que más corren, como los extremos y defensas.

Rapidez: la velocidad en el fútbol es fundamental. Intenta que tus delanteros y laterales sean bastante rápidos.

Ataque: todo buen delantero debe tener un alto nivel en ataque para meter goles. Tampoco te vendrá mal mejorar en este aspecto a algún centrocampista para los contraataques y los saques de esquinas.

Pases: excepto el delantero centro, todos tus jugadores deben tener el pase bueno para controlar el partido y no estar perdiendo el balón continuamente. La calidad de pase determinará que muchos contraataques rápidos lleguen a buen puerto.

Fuerza: todos tus lanzadores de faltas y de penalties y los delanteros deben tener un tiro fuerte para llevar el balón al fondo de las mayas.

Cabeza: esencial en tus delanteros, para que estén finos a la hora de rematar de cabeza en los cuelgues y en los corners. Mejora también a los defensas para despejar balones.

Control de balón: donde más se nota es en el control de pecho. Te aseguramos que un jugador en el centro del campo que controle los balones aéreos te facilitará un aumento de la posesión de balón.

Entradas: esencial para los buenos defensas. Si mejoras a los centrocampistas en este aspecto, recuperarás más balones.





EL FÚTBOL: UN JUEGO EN EQUIPO

En la opción de dirección del equipo podrás definir la alineación inicial, las sustituciones durante el encuentro, los lanzadores de faltas y penalties, la formación y la estrategia:

FORMACIÓN.
Es la situación de tus jugadores en el campo. Cuando tengas más de un hombre en una línea, podrás situarlos de diferentes formas: en rombo, en línea, jugar con un futbolista detrás de la defensa... Colócalo a tu gusto, pero asegúrate de que no te dejas zonas del campo sin cubrir por algún jugador.

Las formaciones pueden ser:

5-4-1: El dominio en el centro del campo será muy bueno y tu defensa muy poblada dificultará mucho que tu rival meta gol. Para que tu único delantero pueda marcar, intenta meterle balones largos y profundos.

5-3-2: Formación ideal para cuando vas ganando por la mínima ya que con ella tendrás bien protegida tu portería. Además, tendrás opción de meter algún gol sin muchos problemas.

3-5-2: Si lo que quieres es controlar el partido ésta es tu formación ideal. Ten cuidado porque la defensa es escasa y será necesario que algún centrocampista les eche un cable .

3-4-3: Si estás desesperado por meter goles, tal vez sea ésta la mejor opción. Tendrás facilidad para atacar aunque tu rival te pondrás las cosas difíciles.





4-5-1: Muy semejante a la formación 5-4-1. Es muy útil para aguantar la posesión del balón cuando vas ganando.

4-4-2: Formación típica que da buenos resultados para el inicio de un partido y cuando no tienes mucha prisa en marcar.

4-3-3: Otra de las formaciones típicas. Con ésta aprovecharás mejor las bandas con los extremos para dar balones a tu delantero centro. Úsala con extremos rápidos.

ALINEACIÓN.
Podrás elegir a los jugadores convocados para el partido. Tanto para la alineación como para las sustituciones, intenta que el jugador esté siempre en su posición natural (aunque hay porteros que son unos buenos delanteros). Asegúrate de convocar como suplentes al menos a un portero, defensa, delantero y centrocampista.

ESTRATEGIA.
Podrá ser muy defensiva, defensiva, normal, atacante y muy atacante. Cámbiala según vaya el partido. Si el riesgo de que te metan gol es muy grande retrasa la línea defensiva. Si apenas tienes ocasiones y tus delanteros están muy lejos de la portería rival, adelanta tus líneas con una estrategia más ofensiva.



LAS TÁCTICAS BÁSICAS

Indicador de pase: cuando vayas a pasar el balón fíjate en el indicador de pase. Si éste se encuentra en rojo, lo más fácil es que intercepten el pase. Si está en amarillo, el pase no será del todo seguro, pero un jugador con un buen nivel de pase no tendrá problemas. En cambio, si el indicador está en verde, el pase será seguro.



Correr (▲): esencial para dejar atrás a tus marcadores y para alcanzar con tu defensa a los delanteros escurridizos. No abuses del esprint porque corres el peligro de que tus jugadores no tengan fuerza más que para andar.

Los pases rasos (✖): son básicos hacer un buen fútbol y también los más fiables. Si los empleas con rapidez será casi imposible quitarte el balón. La eficacia de tus pases depende del nivel de tus jugadores.



Pase profundo (L1): úsalo para dar balones largos a tus delanteros y en contraataques. Si lo empleas en otros casos, será cortado por tu rival.



Los pases altos (■): útiles para despejar balones cuando te veas rodeado de rivales. Si ves que es imposible meter gol entrando por el centro de la defensa rival, utiliza el pase alto con los extremos para colgar balones que rematen tus delanteros. Ten en cuenta que un pase alto es menos fiable y más difícil de controlar que un pase raso.



Tirar (●): cuando te encuentres cerca de la portería, además del tiro fuerte también podrás hacer un tiro raso y ajustado si pulsas ✖. Si ves que la defensa rival está muy poblada, no dudes en tirar desde fuera del área. Intenta sorprender a la defensa y al portero rival disparando a puerta en cuanto tu delantero reciba el balón dentro del área.





Cabezazos (● manteniendo): vitales para que tu defensa pueda despejar los balones colgados por los extremos rivales. En ataque, serán muy eficaces si ves que el área rival está muy concurrida por defensas.



Entradas duras (■): sin ningún lugar a dudas son las más efectivas, pero la posibilidad de que te saquen tarjeta es alta, además ofrecerás a tu rival oportunidades para marcar. Eso sí, es preferible que hagas una falta dura dentro del área y arriesgarte a que te piten penalty a que dejes cara a cara al delantero rival con tu portero. Con este tipo de entrada (R1) podrás lesionar a al jugador rival, lo que, la verdad, no es muy deportivo que digamos.

Entrada moderada (●) mucho menos efectiva que las entradas duras pero casi no te pitarán faltas. Ideal para robar balones en el centro del campo.



Cambiar de jugador (✖): cuando el jugador con el que estás defendiendo se quede atrás cambia de jugador para poder quitarle el balón al rival. Ten cuidado porque puede que descoloques a tus defensas y dejes a delanteros enemigos libres de marca.



Las sustituciones: dispones de tres sustituciones por partido. Te recomendamos que guardes el último cambio por si algún jugador se lesiona en los últimos minutos. Úsalos sobre todo cuando alguno de tus jugador se encuentre agotado y veas que no corre lo suficiente.



TÁCTICAS AVANZADAS

Diferentes formas de encarar al portero: además de los tiros normales, también podrás sortear al portero mediante un salto o driblándole. Aunque queda muy espectacular, es un movimiento difícil. Tu otra opción es dar un pase rápido a un compañero libre de marca cuando el portero se vaya hacia ti.
360º(R2): otra buena forma para regatear a tus rivales. Utilízala para sortear la línea defensiva rival y llegar al área para encarar al portero.



Regate (L2): cuando veas que el rival corta todos tus pases intenta aprovechar las cualidades individuales de tus jugadores. Mientras corres (▲), utiliza el L2 (manteniéndolo pulsado) para echarte el balón a un lado y así regatear al contrario.
Aunque tampoco te pases, si inicias la jugada desde la defensa, las posibilidades de llegar a la portería contraria serán muy escasas (las jugadas tipo Weah o Ronaldo no son fáciles).



Salto controlando el balón (L2): al más puro estilo Oliver y Benji. Podrás evitar las entradas duras con las que te obsequia tu rival. Pero ten cuidado, es fácil que te quite el balón un jugador que se cruce.



Protección del balón (R1): cuando no veas las cosas muy claras, protege el balón hasta que aparezca una oportunidad de pase seguro. También puedes usarla cuando el rival se ponga duro con las entradas. Aunque no es una táctica segura del todo, ya que si abusas de ella acabarán quitándote el balón.



Coca-cola (R2 manteniendo): muy espectacular para jugadas individuales pero poco efectiva. Hay regates más fáciles y útiles.



Voleas y chilenas (●, ●): si en lugar de rematar de cabeza pulsas dos veces ●, tu delantero, sorprenderá a la atónita defensa con una chilena o volea. Muy eficaz también para despejar balones.
Faltas con efecto (R2, L2): la mayoría de las veces es mejor colocar la pelota que intentar empotrarla. Usa el tiro con efecto para dificultarle la posible parada al portero. Esto también es aplicable a los corners.



TÁCTICAS PROFESIONALES

Espiar al rival: en el previo del partido podrás ver la alineación de tu rival. Fíjate en la formación para ver cuales son sus puntos débiles y cuales son los jugadores que podrían complicarte la vida.



Presión al rival (L2): podrás presionar con varios de tus jugadores para intentar quitar el balón a un rival. Suele ser muy efectivo, pero puede descolocarte y dejar a rivales desmarcados



Forzar el fuera de juego (R2): utilizar la táctica del fuera de juego es un arma de doble filo. Si la empleas correctamente y con inteligencia , anularás el ataque de tu rival y conseguirás la posesión del balón con mucha frecuencia. Ahora bien, si lo empleas a destiempo, o cuando tu defensa esté muy descolocada, provocarás que el delantero rival encare a tu portero.



Ddj (Select): a tu disposición tendrás durante el partido tres formaciones diferentes que podrás modificar con solo apretar el botón de SELECT. Te aconsejamos que siempre tengas preparada una defensiva por si tienes que aguantar un resultado a tu favor, otra normal para empezar los partidos y otra ofensiva por si se requiere algún que otro gol.



LOS ÚLTIMOS CONSEJOS

Entrenamiento: antes de lanzarte a la competición, practica los movimientos y los tiros a balón parado mediante la opción de entrenamiento.





La cámara: si utilizas la cámara de tele verás más de cerca lo que acontece en el partido, pero perderás de vista a tus jugadores más adelantados y deberás guiarte por el indicador de pase. Por el contrario, con la cámara de torre tendrás una perspectiva mucho más clara y podrás controlar mejor el aspecto técnico del partido.



El pase atrás (✖): no te obsesiones con jugar siempre hacia delante. Si no lo ves claro, retrasa el balón e inicia una jugada. Si tu delantero está muy lejos de la portería, retrasa el balón a tus centrocampistas.

El juego sucio (R1): aunque no esté bien decirlo, ¡juega duro con ese jugador que marea a tu defensa!.

Utiliza las bandas: cuando veas que es imposible jugar por el centro porque hay muchos jugadores, ensancha el campo abriendo el balón a las bandas.



Patadón "pa' lante" (●): Úsalo contra una defensa espesa o para contraatacar rápido y con contundencia, al estilo Clemente.



No te fíes del portero: cuanto menos toque el balón el portero mejor te irán las cosas. Siempre hay peligro de que el portero "cante" y regale un balón de oro a los rivales.



Juega de memoria: ten siempre presente la formación con la que estás jugando para saber dónde se encuentran más o menos tus jugadores.

Los balones rechazados: ningún portero es infalible y lo comprobarás cuando no consiga parar tus tiros a la primera. Ahí es donde tus delanteros oportunistas pueden sacar tajada.

Aprovecha los saques de banda: si el saque de banda está cerca de la portería rival, intenta que el balón llegue al área para que lo remate algún delantero.



El árbitro: antes del partido podrás elegir la rigurosidad del árbitro, dependiendo de ésta, podrás hacer más o menos entradas duras.



LOS MEJORES EQUIPOS

A continuación te presentamos una lista con los que, a nuestro entender, son los dos mejores equipos de cada liga. Con ellos te resultará más sencillo jugar y podrás ganar más fácilmente a tus adversarios.
Como es lógico, dependiendo de tu estilo de juego y de tus gustos, es posible que encuentres algún equipo tan bueno como éstos que te recomendamos:

INTERNACIONAL:
Brasil y Francia.
RESTO:
Invitado Especial y EA.
LIGA ALEMANA:
B. Munich y Dormund.
BÉLGICA:
Anderlecht y Brujas.
BRA SIL:
Flamengo y Corinthians.
DINAMARCA:
Brondby y Silkeborg.
ESCOCIA:
Rangers y Celtic.
ESPAÑA:
F.C. Barcelona y Real Madrid.
FRANCIA:
Burdeos y Lens.
GRECIA:
Olimpiakos y AEK Atenas.
HOLANDA:
Ajax y Feyenoord.
INGLATERRA:
Manchester U. y Chelsea.
ISRAEL:
M. Tel Aviv y M. Herzliya.
ITALIA:
Inter y Lazio.
NORUEGA:
Molde y Rosenborg.
SUECIA:
Gothenburg y Helsingborg.
TURQUÍA:
Besilktas y Kosaelispor.
EE.UU.:
Columbus.
EQUIPOS CLÁSICOS:
Alemania 074, Brasil 1970...







A Sangre Fría

Con licencia para espiar

Aunque la Guerra Fría ha terminado, aún queda mucho trabajo para los espías. Y si no que se lo pregunten a John Cord, un agente del Servicio Secreto británico que en la resolución de su última misión ha tenido que infiltrarse en un montón de guaridas de enemigos y enfrentarse a innumerables peligros y adversarios. ¡Menos mal que tenía nuestra guía completa! Gracias a ella no ha habido un sólo puzzle que no haya sabido resolver ni un sólo secreto que haya dejado sin descubrir. No lo dudes, novato, si al igual que John estás a punto de marchar hacia Volgia, no lo hagas sin incluir esta guía en tu equipaje.

1ª MISIÓN: La mina (Disco 1)

INFORMACIÓN SOBRE KIEFER

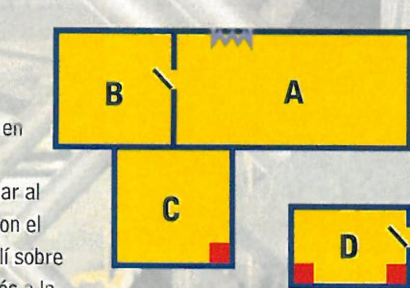
Después de ver cómo Cord intenta recordar su historia, te verás en las afueras de la mina donde comenzó la aventura. Para empezar acércate a Kostov y pregúntale por todos los detalles de la misión. Este personaje te será de mucha ayuda para familiarizarte con el juego, además de sacarte de algún apuro que otro.

Para poder entrar en las oficinas sin hacer saltar la alarma, sigue a Kostov agachado y avanza hacia la puerta mientras él distrae al vigilante. Una vez dentro **(A)**, dirígete a la derecha para poder leer los anuncios del tablón y observar el precipicio por el que bajó Kiefer. Después entra por la puerta para llegar a una sala **(B)** con un guarda que te hará algunas preguntas.

Contéstalas y, sin levantar sospechas, ve directo hacia la primera puerta de la derecha y entra por ella. Accederás de este modo a las duchas **(C)**, donde dos guardas comentan un partido y otro, más alejado, se fuma un pitillo. Espera escondido a que se vaya uno de los guardas que hablaba del partido y, agachado, ve hacia su compañero para atacarlo por la espalda (sin pistola). Regístralo después para conseguir un **mechero** y sube en el ascensor, de las dos puertas, la de la derecha.

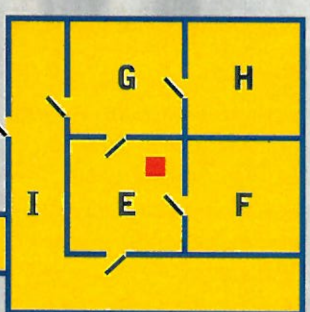
En la cantina **(D)** hay otros dos guardas viendo el fútbol, acércate a ellos y pregúntales por el resultado, y después por Kiefer. Tras eso, avanza por el bar hasta llegar al fondo, y monta en otro ascensor.

Nada más salir en la siguiente planta **(E)**, agáchate y golpea por la espalda al centinela situado a la izquierda de la habitación. En esta sala hay tres puertas, una a la derecha otra a la izquierda y una más en el centro. Entra por esta última para llegar al garaje **(F)** y habla con el mecánico que hay allí sobre Kiefer. Vuelve después a la sala anterior **(E)** y entra por la puerta de la izquierda, para llegar a una habitación **(G)** con otras dos puertas. Métete por la de la izquierda para llegar a la sala de ordenadores **(H)**. Aquí podrás conectar tu **rémora** al ordenador y obtener más información sobre la localización de Kiefer. Puedes hablar con el técnico para enterarte de más cosillas.

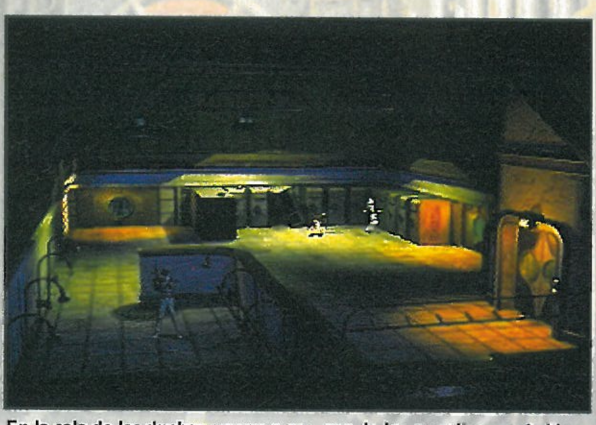




Una vez concluida la charla, retrocede a la estancia anterior, baja por las escaleras y entra por la puerta de la derecha. De este modo llegarás a un pasillo **(I)** que da acceso a varias habitaciones. Por el momento no hagas caso de las demás y entra por la segunda puerta que verás en la pared de la derecha.







En la sala de las duchas espera a que uno de los guardias que habla de fútbol se vaya para atacar a su compañero por la espalda.



Al subir del bar, aguarda a que el centinela que hay en la habitación se dé la vuelta para poder eliminarlo sin dificultades.

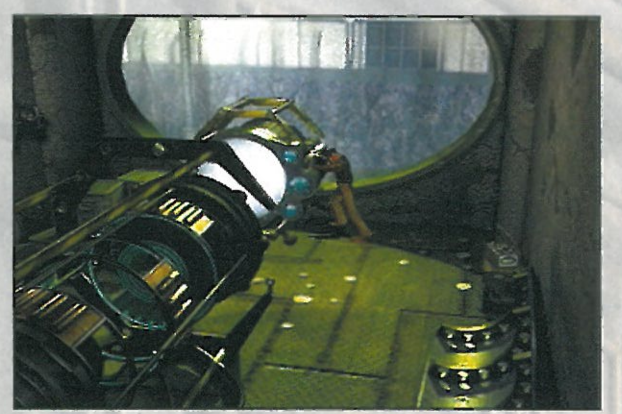
CRUZAR EL BARRANCO

En esta habitación **(1)** verás a un hombre dentro de una cabina viendo el partido; acércate y habla con él. Después ve hacia la puerta que queda a la izquierda y entra en la sala de tiro **(2)**. En ella verás una máquina que parece un **arma nuclear**, y que ocupa toda la habitación; conecta el **rémora** al ordenador que la controla, y obtén así información sobre ella. A la derecha, cerca de la ventana, verás una pequeña **caja de herramientas**; haz que Cord coja de ella un **perno de prueba**, y después ve hacia el panel blanco que sirve para hacer las pruebas de tiro y empújalo hacia el otro lado de la habitación. Acto seguido coloca el perno en el arma (donde antes conectaste el rémora) y dispara.

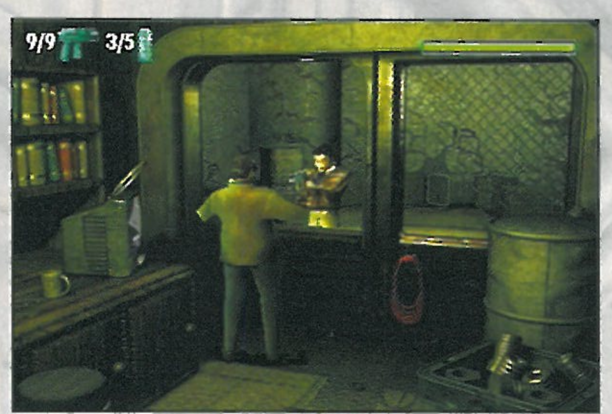
Así romperás la ventana y podrás llegar hasta el precipicio. Lo dicho, ve hasta ella y sal al exterior. En el suelo verás lo que parece un **cable** tirado; haz que Cord lo investigue y vuelve a la habitación de la cabina **(1)**. Habla de nuevo con el señor, pregúntale sobre el cable y pídele el que tiene de repuesto. Como por las buenas no te lo dará, desenfunda la pistola y amenázale para conseguir que te lo dé. A continuación ve hacia las cajas que hay en esta sala y coge una **clavija**. Al hacerlo, aparecerá en tu menú de ítems unido al cable.







Para poder romper la ventana y poder cruzar el barranco, mueve el panel blanco y dispara con este impresionante cañón.



Para cruzar el barranco necesitas ese cable que tiene el técnico a su derecha, así que desenfunda tu arma y amenázale para conseguirlo.

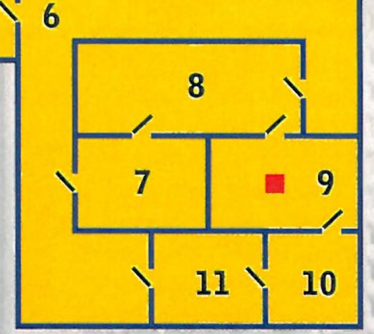
Con tu nueva adquisición, ve de nuevo a la sala de tiro **(2)**, introduce el cable en el arma por el mismo sitio en el que metiste el perno de prueba, y después dispara. Al hacerlo clavarás el cable en el otro extremo del precipicio, lo que te permitirá cruzar el barranco sin sufrir ningún rasguño. Para ello, sólo tienes que salir por la ventana y engancharte al cable; lo demás lo hará Cord solito y sin ayuda.

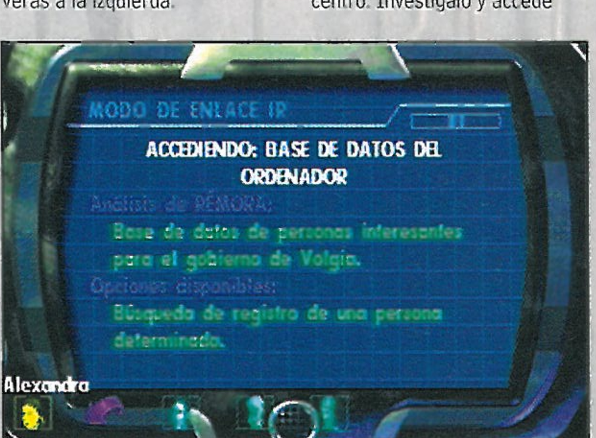
ACCESO A LA MINA B

En la siguiente sala **(3)** sólo encontrarás una puerta, así que ve hacia ella. Antes de poder entrar en lo que parece una sala de investigación **(4)**, Cord se parará para poder escuchar una extraña conversación entre un científico y una mujer china. Cuando tu protagonista se dé a conocer, la mujer china saldrá corriendo. Después de esto habla con el científico para intentar averiguar qué narices está pasando. Acto seguido conecta el **rémora** en el ordenador de la izquierda para obtener datos sobre el científico **Tolstov** y sobre su hija desaparecida, **Alexandra**. Cuando hayas obtenido todos los datos, vuelve a hablar con el científico y cuéntale lo que sepas. Así te ayudará a acceder a la mina B y te dará algo más de información sobre Kiefer.

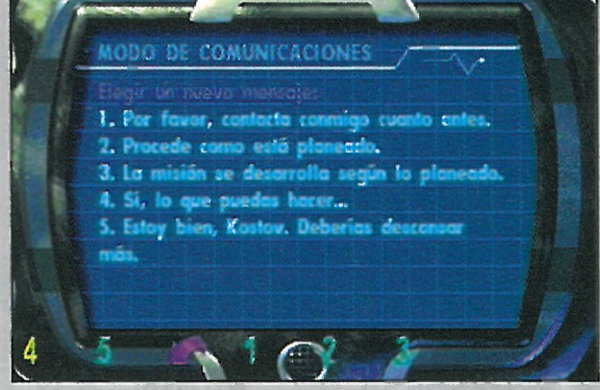
Cuando acabes de hablar con él, sal por la puerta contraria a la que salió la mujer china. Llegarás a una zona al aire libre **(5)** con varios guardias vigilando. Contesta al mensaje de Kostov pidiéndole ayuda (elige la opción n.º 4), y espera quieto en el mismo sitio hasta que una explosión distraiga a los guardias. Aprovecha la distracción para cruzar al otro lado y métete por la puerta de la derecha. Desde el pasillo **(6)**, entra por la puerta que hay en la pared de la derecha a una sala **(7)**, en la que hay un técnico. Habla con él, y conéctate al ordenador que verás a la izquierda.

Ahora sal por la otra puerta para llegar a un nuevo pasillo **(8)** vigilado por dos guardias. Cuando se te acerquen, dispárales y espera a que salga un tercer guardia para deshacerte de él también. Regístralos para conseguir más **munición**, y avanza hacia el fondo del pasillo, donde verás dos puertas. Entra por la de la derecha para llegar a una sala **(9)** con un ascensor en el centro. Investígalo y accede después a la sala de máquinas **(10)** por la puerta de la derecha. En esta sala podrás ver otra puerta que te llevará al ascensor principal **(11)**. Sube en él para poder bajar a la dichosa mina B.





Una vez hayas hablado con el profesor Tolstov, conecta el rémora en el ordenador y averigua algo acerca de su hija Alexandra.



Al salir del laboratorio, pide ayuda a Kostov para que puedas avanzar hasta las siguientes instalaciones.

EN LO MÁS PROFUNDO DE LA MINA

Al salir del ascensor, avanza hasta poder entrar por la puerta que hay a la izquierda. Dentro encontrarás al amigo del profesor Tolstov. Pregúntale sobre el ascensor auxiliar y después retrocede por donde viniste hasta llegar a la sala donde enlazaste el rémora **(7)**. Desde el ordenador podrás activar el ascensor auxiliar. Cuando lo hayas logrado ve

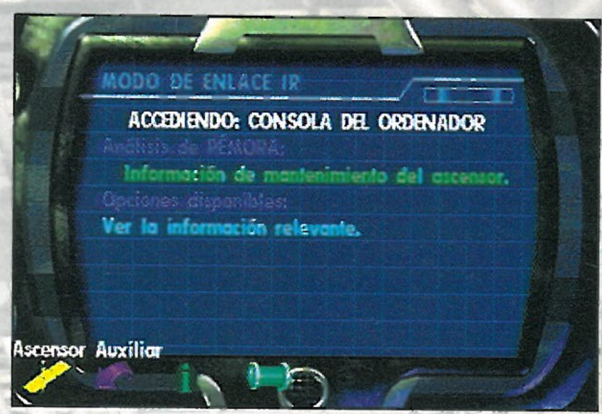






hacia la habitación donde encontraste el ascensor principal **(11)** y baja de nuevo a la mina. Vuelve a entrar en la habitación donde hablaste con el amigo del profesor y coge el ascensor auxiliar. Con este ascensor llegarás a la habitación donde viste el primer ascensor **(9)**; llega hasta la sala de máquinas **(10)** y manipula el **fusible** que verás a la derecha. Después vuelve otra vez al ascensor auxiliar y baja de nuevo a la mina.

Al salir de la habitación, deshazte de los dos guardas antes de que ellos te descubran y avanza hasta un pequeño puente que verás al fondo. Escóndete detrás de las cajas, y espera a que aparezca un tercer guarda para eliminarlo a él también. A continuación, cruza el puente, entra en la mina corriendo para esconderte detrás de una vagoneta, y espera a que otro guarda asome la cabeza para dispensarle el mismo trato que a sus compañeros.



Para activar el ascensor que está en la mina, deberás regresar hasta la sala de control y conectarlo desde el rémora.



Espera a que los láseres no estén funcionando para pasar al otro lado sin que te dispare la cámara de vigilancia.

Una vez hayas acabado con él, avanza por la mina hasta el fondo, donde verás una gran máquina que deberás investigar. Para hacer que funcione necesitas una cédula de energía y para encontrarla deberás llegar de nuevo hasta el puente, cruzarlo y seguir por el camino de la izquierda.

Avanza por el otro puente, y cuando llegues a la zona de los láseres, espera a que se apaguen en el intervalo más largo de tiempo (se apagan primero durante pocos segundos, y después durante algo más) para cruzarla.

Nota: Ten cuidado de no rozar los láseres, ya que si lo haces te dispararán las cámaras de vigilancia.

Ya en el otro lado, investiga la puerta que hay al fondo y después baja por las escalerillas para encontrar en el suelo el cuerpo inerte del agente **Kiefer**. Regístralo para obtener datos de su ordenador y la **cédula de energía**.

Acto seguido retrocede hasta el interior de la mina, coloca la cédula en su sitio (en la máquina que encontraste anteriormente) y acciónala. Nada más hacerlo, saldrá un robot en tu busca, del que no podrás deshacerte de ninguna manera. Así pues, corre desde donde estás hacia el nuevo camino de la derecha, y avanza hasta llegar a la zona que viste desde la puerta que estaba al lado del cadáver de **Kiefer**. Una vez allí, y al más puro estilo Indiana Jones, prepárate para una espectacular escena de huida, en la que Cord saldrá de la mina en una vagoneta. Misión cumplida.



2ª MISIÓN: El Pentagrado

SÓTANO

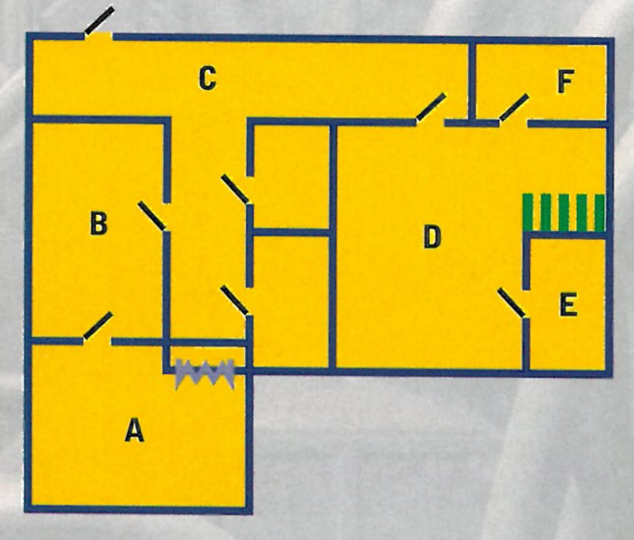
Empezarás la misión en las alcantarillas **(A)** que hay bajo el edificio al que debes acceder. Primero avanza por la pasarela hasta llegar a una puerta vigilada por un robot. Espera a que el robot se vaya para poder esconderte en las cajas que están a la derecha de la puerta. Cuando vuelva a aparecer, haz que Cord se agache y aguanta hasta que se de la vuelta para poder seguirle. Así accederás a una pequeña sala **(B)** que los robots utilizan para recargarse. En esta habitación podrás ver un robot parado; "tranqui", que si no te acercas demasiado no te hará daño. Ahora espera a que desaparezca el robot que está patrullando, y dirígete hacia el punto de recarga que verás situado a la derecha de la puerta; una vez allí, coloca la **mina EMP** y corre a ocultarte detrás de las cajas que hay a la izquierda hasta que pase de nuevo y se electrocute.

También desde detrás de las cajas, dispara al robot que está inactivo y vuelve a esconderte. De este modo atraerás su atención y al acercarse a investigar, este robot también se electrocutará. Tras esto, retira la **mina EMP** y cruza la puerta de la izquierda.

Situado en el pasillo **(C)**, verás dos puertas nada más salir enfrente de Cord. En la de la derecha encontrarás guardas que dispararán nada más verte y en la de la izquierda encontrarás una sala de tortura. Avanza por el pasillo hasta llegar al otro lado. Esta zona está llena de puertas, pero sólo podrás acceder a dos. La que hay al fondo a la derecha está cerrada por dentro y por ahora no podrás pasar.









Para abrir la puerta blindada, habla con Alex en la celda 1.



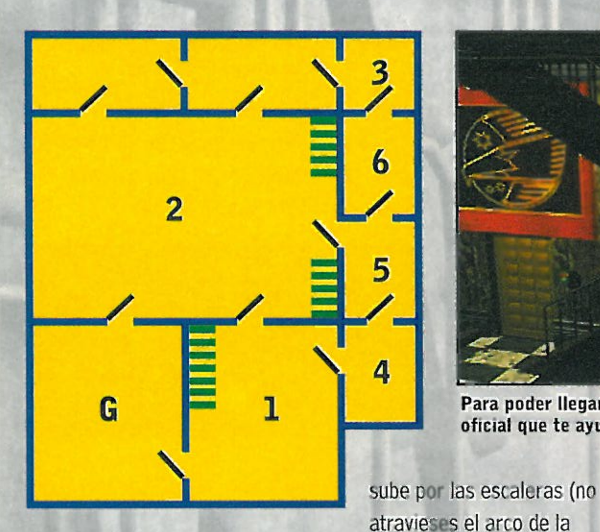


Una vez te hayas deshecho del robot patrulla, dispara desde tu escondite al otro robot para atraerlo a la mina EMP.

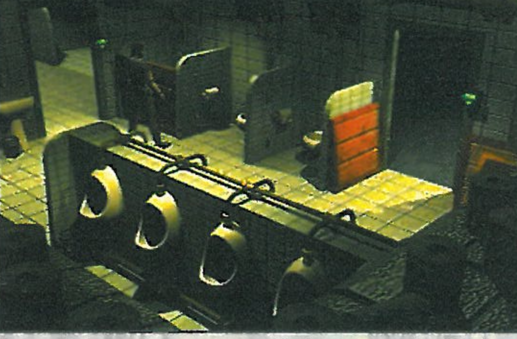
Retrocede y ve hacia la celda de la izquierda. Allí encontrarás a **Alexandra** (Alex para los amigos), la hija de Tolstov. Al principio no querrá saber nada de ti, pero si hablas con ella sobre su padre, accederá a ayudarte en lo que pueda. Ve de nuevo hacia la otra puerta y haz que Cord la investigue; después vuelve a hablar con Alexandra para que te ayude a abrirla. Una vez terminada la charla, escóndete corriendo en la otra zona del pasillo y espera a que pase el guarda para poder atacarlo por la espalda. Regístralo y entra por la puerta, que ahora está abierta.

Al entrar en el almacén **(D)** verás dos puertas y unas escaleras. Entra por la de la derecha **(E)** para encontrar la **llave de alcantarilla** que verás en el suelo; te será muy útil más adelante. Después sal de nuevo al almacén y sube por las escaleras.

PLANTA BAJA




Para poder llegar a la primera planta, deberás encontrar a un oficial que te ayude a desactivar las cámaras de vigilancia.


Detrás de la puerta encontrarás al oficial de guardia. Déjale tranquilo en el retrete y busca su pase de seguridad.

Para no levantar sospechas, y moverte bien por esta zona, será mejor que no saques la pistola. Al subir las escaleras llegarás a un descansillo **(1)** con tres puertas. Para empezar, entra por la puerta que hay en el centro y llegarás al hall principal **(2)**. Después de hablar con el guarda de seguridad dirígete al fondo y sube por las escaleras (no atravieses el arco de la entrada o harás que el detector de metales te delate). Al llegar a una zona concreta, Cord se dará cuenta de que hay cámaras de seguridad que le impiden llegar al primer piso. Vuelve a bajar y habla otra vez con el guarda, quien te dirá que busques al **oficial de guardia** para que te dé acceso a la sala de control de las armas.

En el hall **(2)** verás dos puertas a la izquierda. Entra primero por la que está más alejada y ve preguntando a los oficiales por el hombre que buscas. Lo encontrarás en los baños **(3)**, pero cuando hables con él te dirá que tiene que acompañarte a la sala de control y que está muy ocupado para hacerlo ahora. Como no vas a poder convencerle, ignórale y retrocede hasta la sala de briefings **(4)**.

Nota: Si no sabes donde está, puedes hablar con la gente que encuentres a tu paso para averiguar su ubicación.

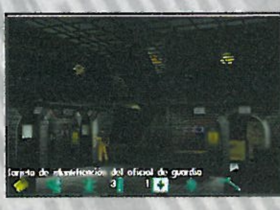
Una vez en esta sala **(4)**, investiga el **corcho** para conocer el nombre del oficial de guardia y poder apuntar todos sus datos con el **rémora**. Ya con ellos en tu poder, ve por la puerta de la derecha a la oficina del oficial **(5)** y conecta el rémora a su ordenador; de este modo sabrás su número de taquilla y podrás conseguir la **llave** que te llevará a la sala de control de las armas.

Después de conectar con el ordenador, entra por la puerta de la izquierda hacia la habitación de las taquillas **(6)**. Investiga las del fondo y cuando obtengas el **pase** retrocede hasta el sótano **(D)**.

Ahora gracias al pase podrás entrar en la habitación a la izquierda que estaba cerrada; dentro **(F)** encontrarás un ordenador a la izquierda de la puerta. Conecta el rémora para tener acceso a las armas de seguridad y poder así desactivarlas.

Nota: Si quieres, también puedes intentar abrir las puertas de la celda de Alex, pero no servirá de nada.

Ahora vuelve al hall de la planta baja **(2)**, y sube tranquilo por las escaleras. Ya no hay ningún peligro de que las armas de seguridad te disparen.







PRIMERA PLANTA

Una vez en el piso de arriba, te encontrarás con un pequeño recibidor **(7)** con cuatro puertas, dos de ellas vigiladas por guardias. Para no levantar sospechas, ve directamente hacia la puerta del fondo y accede a la siguiente sala **(8)**. Habla con el hombre que hay dentro y cruza la siguiente puerta para llegar a los baños **(9)**. Dentro verás una escalerilla en el techo; usa la **llave de alcantarilla** para poder bajarla y acceder a la azotea del edificio. Sal por la única puerta que hay y cruza lo que parece un helipuerto. Atraviesa la pista de aterrizaje hasta llegar a la puerta de la derecha. Al entrar en el hangar, John oirá un grito. Acércate a la rejilla que verás en el centro para escuchar una interesante conversación entre los altos cargos del gobierno de Volgia.

Después de saber que todos los guardias te buscan para deshacerte de ti, retrocede hasta llegar a los baños **(9)**; ignora al hombre que hay en la oficina **(8)** y sal al recibidor. Los guardias que vigilaban las puertas ya no están y podrás moverte por esta planta "tranquilamente". Entra por la primera puerta de la derecha para llegar a un despacho **(10)** que te dará acceso a la oficina de Nagarov **(11)**. En el fondo de la oficina podrás encontrar el **servidor principal**; conecta el rémora e intenta colocar el virus. Como faltan los







protocolos de instalación, el virus no servirá de nada.

Sal por la puerta que hay a la derecha del servidor para llegar a un pasillo con otras dos puertas **(12)**; entra por la que está enfrente de la oficina de Nagarov para llegar a la sala de ordenadores **(13)**. Habla con el programador informático para obtener información sobre los **protocolos** y, cuando te los dé, vuelve al servidor principal **(11)** e introdúcelos con ayuda del rémora. Retrocede luego hasta el recibidor y entra por la puerta de la izquierda para llegar a lo que parece un laboratorio **(14)**; acto seguido entra por la puerta que hay en la pared del fondo, donde encontrarás un almacén **(15)** con otro **servidor.** De entrada te diremos que este servidor no funciona, pero de todas formas conéctate para que John se entere. Para activarlo necesitas un aparato especial. Baja de nuevo al hall principal **(2)** y dispara a los tres guardias que te están esperando con los brazos abiertos. Una vez eliminados, métete por la puerta inferior de la derecha para llegar a un nuevo almacén **(G)**. Amenaza al hombre que hay dentro para que te diga donde está el objeto que buscas (lo encontrarás en los cajones situados a la izquierda de la puerta). Ya con el aparato en tu poder, vuelve a la sala del servidor **(15)** y úsalo para extraer el **disco duro** que necesitas para poder escapar del ya "caldeado edificio".

Misión cumplida.





Usa la llave para bajar la escalera que lleva al helipuerto.





Este será el técnico que te ayudará a conseguir los protocolos necesarios para introducir el virus en el ordenador de Nagarov.

3ª MISIÓN: El Tren

QUINTO VAGÓN

Para poder entrar en el súper tren, coloca la mina lapa en la única puerta visible. Acto seguido retrocede para que no te alcance la onda expansiva y para que la mina no te explote en la cara. Atraviesa el boquete de la pared y accede a la sala de máquinas. Siguiendo la pasarela en forma de L, podrás llegar hasta lo que parece una alarma contra incendios en el techo (un aparato blanco con dos luces rojas intermitentes). Usa el mechero para activarlo y espera a que uno de los técnicos baje para averiguar qué es lo que pasa. Cuando esto suceda, no hagas caso de lo que te pueda decir y coge el ascensor para acceder a los vagones.

Al llegar arriba **(1)** verás a dos guardias con ganas de pelea; dispara rápidamente antes de que lo hagan ellos. Antes de salir por la puerta de la izquierda, activa el rémora para ver el recorrido del robot patrulla (lo verás fijándote en la luz roja del escáner). Cuando el camino esté despejado, sal al pasillo **(2)** y entra por la puerta del fondo para llegar a la habitación de recarga de los robots **(3)**. Coloca la mina EMP en el punto exacto y escóndete en el pasillo hasta que pase de nuevo el robot y se electrocute. Todo esto deberás hacerlo muy rápido porque el robot seguirá patrullando y si te pilla estarás perdido. Vuelve para recoger la mina: te hará falta más

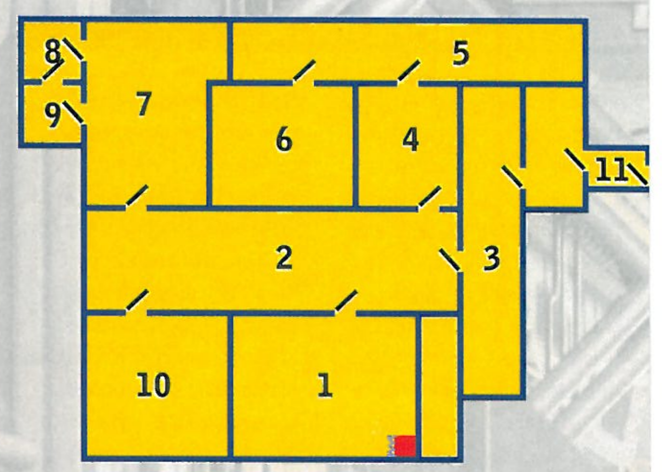








En este punto exacto, utiliza el mechero para activar la alarma de incendios y poder usar el ascensor que te llevará a los vagones.



Sal de nuevo al pasillo **(2)** y entra por la puerta de la izquierda hacia una pequeña sala de control **(4)**; en ella encontrarás un ordenador al que conectar el rémora y obtener más información sobre el tren. Después retrocede hasta la sala de recarga **(3)** y entra por la puerta del fondo.

Llegarás a otro pasillo **(5)** con un guarda. Primero escóndete detrás de las cajas y, cuando estés preparado, saca la pistola y dispárale. Con el ruido saldrán otros dos guardas a tu encuentro; dales la misma medicina, y entra por la puerta de la izquierda a la sala de control de las armas **(6)**.

Una vez dentro, conecta el rémora para ver de qué va la cosa y sal de nuevo al pasillo. Esta vez entra por la puerta del fondo **(7)** y deshazte del guardia que hay dentro antes de que haga funcionar la alarma. Te encontrarás en una habitación con otras dos puertas, entra por la puerta de la derecha para llegar a la enfermería **(8)**; en una camilla verás a un hombre malherido, justamente el hombre que colocó la bomba en el tren. Habla con él y te dirá qué tienes que hacer para desactivar la bomba.

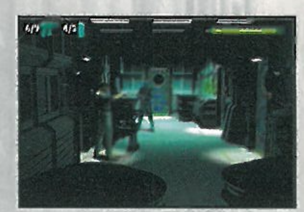
Después de la charla, tendrás sólo 15 minutos para encontrar la sonda y para cambiar el temporizador de la bomba.

Entra por la puerta contraria a la que has entrado **(9)** y conecta el rémora al ordenador. Desde allí podrás abrir la taquilla número 23. Dirígete después hacia la taquilla y recoge la **sonda.**

Acto seguido ve hacia el pasillo **(7)** y, si te sobra tiempo o si te apetece, entra en la sala de tiro **(10)** y deshazte de los guardias que quedan. Después podrás coger **munición** del cajón que verás al fondo.

Deberás llegar hasta la sala de recarga **(3)** y cruzar la puerta de la derecha. Avanza por la pasarela para llegar al final del 5º vagón **(11)**. Allí verás una puerta de seguridad, con un láser incorporado; que tendrás que desactivar para poder pasar. Para ello, deberás llegar hasta la sala de control **(4)** y conectar el rémora al ordenador que controla las puertas de seguridad. Una vez lo hayas desactivado, vuelve a la habitación **(11)** y entra en el siguiente vagón.

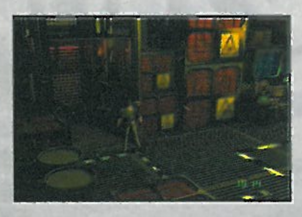






CUARTO VAGÓN

Avanza por el pasillo **(12)** y métete por la puerta de la izquierda (la otra está cerrada).



Verás un gran almacén **(13)** con un robot patrulla. Escóndete detrás de las cajas para que el robot no te vea, y cuando pase por tu lado y se de la vuelta, coloca la mina EMP en el punto de recarga que encontrarás a la derecha. Acto seguido, escóndete detrás de las cajas cercanas al punto.



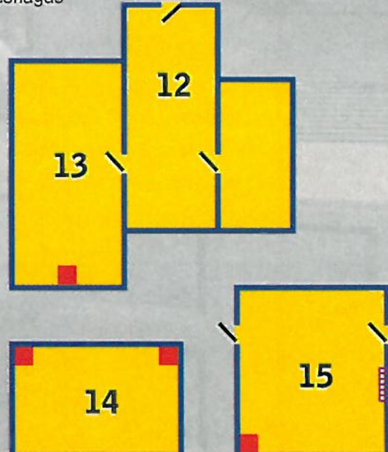
Espera a que pase el robot y se electrocute para retirar la mina y seguir tu camino.

Cuando esto suceda, dirígete hacia el ascensor que encontrarás al fondo de la habitación para llegar a un nuevo almacén **(14)**. Nada más salir del ascensor dispara al guardia y pregunta al técnico sobre la **caja de bobinas**. Después conecta el rémora al ordenador para obtener más datos y coge otro ascensor que encontrarás en la parte izquierda del almacén (para llamarlo deberás colocarte justo delante del botón).

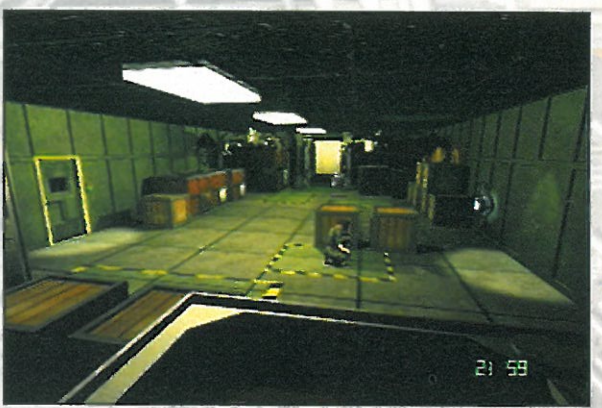


Este ascensor te llevará al muelle de carga **(15)**. Nada más subir los guardias que hay vigilando te dispararán, así que deberás ser más rápido que ellos si quieres llegar al final del juego. Cuando te deshagas de ellos, tan sólo deberás dirigirte hacia la **caja** con el número 66 impreso y colocar allí la sonda del temporizador. Una vez hecho esto, tendrás una hora para acabar con éxito la misión.

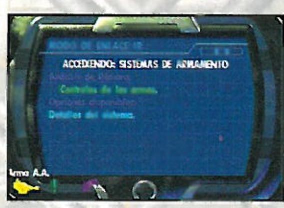
Llega hasta el final del muelle de carga y entra por la puerta de la izquierda (la de la derecha la encontrarás cerrada); acto seguido dispara al guardia que hay fuera y sube por la escalerilla. Una vez arriba, avanza por la pasarela hasta que una secuencia de video muestre a Cord la metralleta de la azotea.



Ahora viene lo gracioso, deberás retroceder hasta el quinto vagón y llegar a las dos salas de control **(6** y **4)**. Allí, conecta el rémora al ordenador para variar la trayectoria de una de las metralletas y destruir la que hay sobre el cuarto vagón. Una vez lo hayas conseguido, vuelve al muelle de carga **(15)** y sube de nuevo a la azotea. Avanza por la pasarela primero hacia la derecha y luego hacia la izquierda hasta llegar a otras escalerillas. Baja por ellas, elimina al guardia y entra por la puerta de la derecha. Dentro encontrarás otro guardia, hazle lo mismo que a su compañero y cruza la siguiente puerta. Llegarás a una pequeña sala con dos puertas. Entra por la de la derecha para acceder al siguiente vagón.

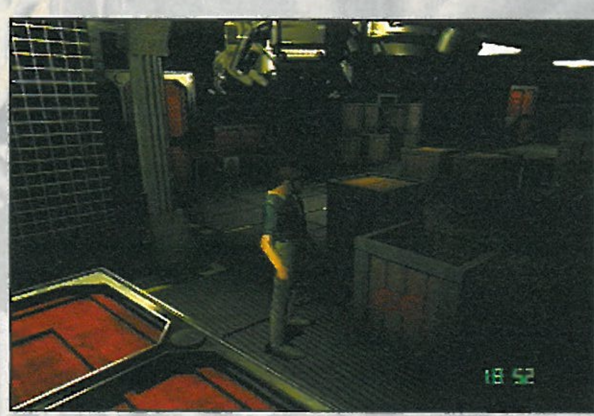


Espera a que el robot avance hasta el final de la habitación para salir de tu escondite y colocar la mina en el punto de recarga.



Usa la sala de control de armas para acabar con la metralleta.





Coloca en esta caja la sonda que encontraste en la taquilla para modificar el tiempo de explosión de la bomba.

TERCER VAGÓN

Al entrar en el tercer vagón, conecta el rémora en el ordenador que hay al lado de la puerta. De este modo podrás hacer que los guardias se queden encerrados en sus habitaciones. Cuando estés seguro de haberlo conseguido, sal al pasillo **(A)** y sube por las escalerillas que verás nada más salir. Desde el tejado, sigue la pasarela y baja por la siguiente escalerilla; entra después por la puerta que verás a la derecha. Conecta el rémora antes de acceder al pasillo **(B)** para ver cuando desaparece de la zona el robot patrulla. Entra cuando esté todo despejado y llega hasta la puerta al fondo del pasillo. En la siguiente habitación **(C)**, verás un guardia. Mantén a John escondido detrás de las cajas hasta que se dé la vuelta, y síguele agachado sin que se dé cuenta hasta poder entrar por la puerta de la izquierda.

En la siguiente sala **(D)** encontrarás un ascensor que te llevará al vagón lanzadera. Espera dentro del ascensor a que el guardia se gire y atácale por detrás; eso sí, ten cuidado al hacerlo, ya que si fallas dará la voz de alarma y llenará la zona de enemigos. Una vez eliminado, ve a las escalerillas de la izquierda para acceder a la plataforma superior, en donde verás otro guardia. Espera también a que se dé la vuelta para atacarle (a éste puedes dispararle si quieres), y avanza después hasta ver otras escalerillas a la derecha, por las que debes subir para llegar a los baños **(E)**.

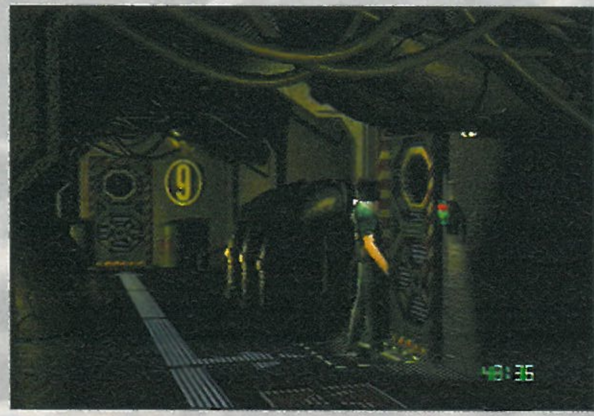
Antes de salir al pasillo **(A)**, conecta el rémora para saber la ruta del robot patrulla. Sal cuando lo pierdas de vista y coloca la mina EMP en el punto que encontrarás en el pasillo. Después, corre para entrar por la siguiente puerta que verás a mano izquierda, y espera a que el robot pase y se electrocute.

Esta puerta te llevará a un nuevo pasillo **(F)** con dos puertas más, una a la derecha y otra a la izquierda. En la de la izquierda sólo hay un robot. Ve hacia la de la derecha y conecta el rémora para intentar romper el sello de seguridad. Al hacerlo el robot de la habitación de al lado se pondrá en alerta, por lo que sal corriendo y métete de nuevo en los baños **(E)**. Así este robot también se electrocutará, con lo que te lo quitarás de encima fácilmente y sin problemas.

Con esto habrás abierto la puerta de seguridad que lleva al segundo vagón, así que dirígete hacia él lo más rápido posible para continuar la misión. Eso sí, antes de salir no te olvides de recuperar tu mina EMP. Muy pronto volverás a necesitarla.



Antes de cruzar la puerta, conecta dos veces el rémora en el panel de la pared para encerrar a todos los oficiales en sus barracones.



Cuando consigas abrir la puerta, regresa pitando hasta el pasillo si no quieres que uno de los robots te encuentre y te elimine.

SEGUNDO VAGÓN





Para conseguir que el técnico te dé información sobre los misiles, deberás amenazarle unas cuantas veces con tu arma.



Cuando consigas llamar la atención del robot, regresa hasta la plataforma y baja por las escalerillas que encontrarás tras ella.

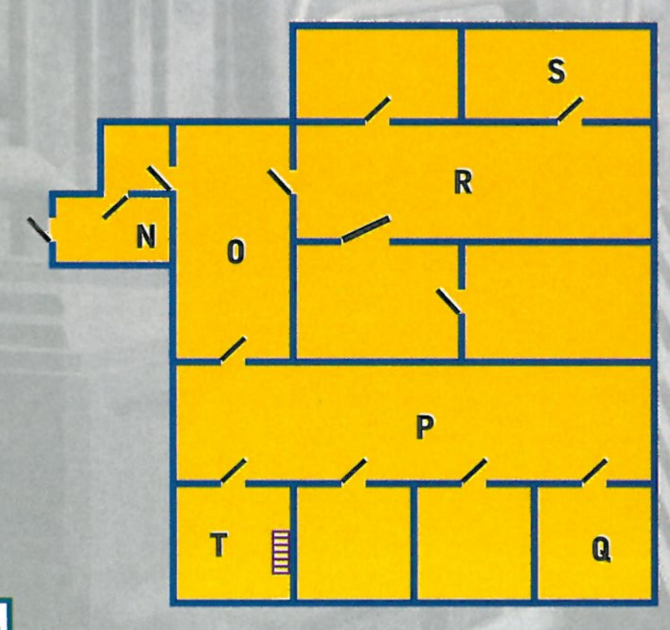
Al entrar en el siguiente vagón **(G)** verás dos puertas, una a la izquierda y otra a la derecha. Entra primero por la de la izquierda y deshazte del guardia que hay dentro **(I)**. Habla con el técnico y coge el ascensor que hay al fondo de la sala. Bajarás a una pequeña sala de control **(J)** con un ordenador al que conectar tu **rémora**. Desde él podrás bajar la escotilla inferior. Baja de nuevo para hablar con el técnico (amenázale si no atiende a razones) y después sal al principio del vagón **(G)**. Esta vez opta por la puerta de la derecha para llegar a la sala de control de misiles **(H)**. Avanza hasta dar con otro ordenador el cual te permitirá bajar la escotilla superior de la lanzadera.

Ahora vuelve a la sala de control y conecta de nuevo el rémora. Esta vez escoge la opción de la plataforma de mantenimiento. Si todavía no te sale esta opción, sube de nuevo para amenazar al técnico y obtener todos los datos que necesitas **(código secreto)**. Sal al pasillo para entrar en la otra habitación **(H)** y poder introducir el código en el ordenador. Vuelve de nuevo a la sala de control **(J)** y despliega la plataforma de mantenimiento (se abrirá a la izquierda del ordenador). Con ella podrás acceder al techo.

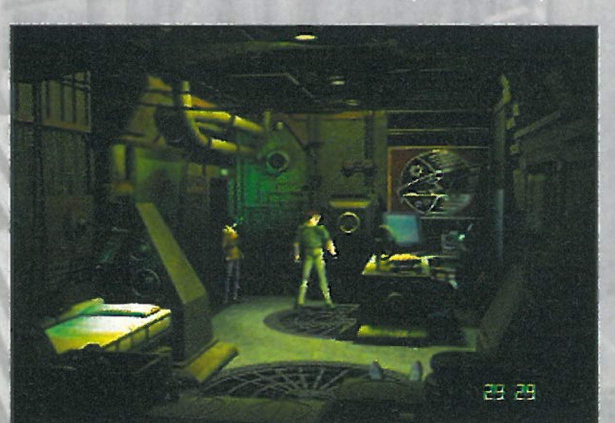
Sigue la pasarela por el camino superior hasta dar con unas escalerillas (en la otra dirección también hay escalerillas; recuerda el camino para más tarde). Baja las escalerillas y entra por la puerta que encontrarás a la derecha. Al entrar en esta nueva sala **(K)** verás un guardia; deshazte de él y del que vendrá al oír el ruido. Ya más tranquilo, avanza hasta la siguiente sala **(L)** y observa la puerta de la derecha. Está cerrada y, si conectas el rémora, descubrirás que sólo se puede abrir desde la sala de recarga. Para poder abrirla deberás alertar al robot. Haz que te siga hasta la puerta por la que entraste **(K)**, sube corriendo las escalerillas, avanza por la pasarela hacia el otro lado y baja por las siguientes escalerillas. Acto seguido entra por la puerta hasta la sala de recarga **(M)** y coloca la mina EMP en el sitio adecuado. Antes de que entre el robot sal por la otra puerta **(L)** y espera a que se electrocute.

Tras recuperar la mina EMP, acciona el interruptor que está a la derecha del punto de recarga, y abre la puerta cerrada que lleva al primer vagón.

PRIMER VAGÓN



Verás una gran sala **(N)** con una puerta a la derecha y unas extrañas cerraduras en la pared (recuérdalas para más tarde). Entra por la puerta y elimina al guardia que hay al otro lado. En esta pequeña habitación no tienes nada más que hacer, así que sigue avanzando hasta llegar a un pasillo **(O)** con dos puertas, una a la izquierda y otra al fondo. Ve hacia la del fondo para llegar a un pasillo **(P)** lleno de celdas. Antes que nada deshazte del guarda; después dirígete a la última sala **(Q)**.



Las llaves que te permitirán desenganchar los vagones del tren, las encontrarás en la caja fuerte de esta sala.









Dentro encontrarás a Chi en compañía de un guardia. Espera a que Chi golpee al guardia para poder dispararle sin peligro de dañar a la chica.

Retrocede hasta el primer pasillo **(O)** tras hablar con Chi, y métete por la puerta de la izquierda para llegar a un tercer pasillo **(R)** con guardia incluido. Situado en este nuevo pasillo verás tres puertas; la de la izquierda te llevará a una sala de conferencias sin salida y la primera de la derecha te llevará a una habitación muy pequeña, sin nada que merezca la pena. Avanza, pues, por el pasillo hasta la segunda puerta a la derecha **(S)**, prepara tu arma y dispara al oficial que hay dentro. Después registra su caja fuerte para obtener los dos **pases** que necesitas para salir del vagón. Acto seguido, vuelve al principio del vagón **(N)** y, con ayuda de Chi, coloca los dos pases en las cerraduras (antes de dar el pase, investiga las cerraduras). Una vez hecho esto, olvídate por completo de la bomba.

Ahora lo que necesitas es llegar al puente de mando y controlar el tren. Para ello retrocede hasta la celda en la que encontraste a Chi **(Q)** y conecta el rémora al ordenador de la izquierda. Desde allí abre la celda número 4 (es la única que está cerrada) y la escotilla que hay en la celda.



Para poder desenganchar los vagones necesitarás la ayuda de Chi, así que entrégala una de las llaves para insertarlas a la vez.

Ya sólo te queda entrar en la celda **(T)**, subir la escalerilla, avanzar por la pasarela y bajar por el otro lado; una vez allí, desenfunda tu arma y entra por la puerta del fondo. Elimina a los guardias que verás antes de que puedan reaccionar, y baja las escalerillas del centro del puente para poder hablar con el conductor.

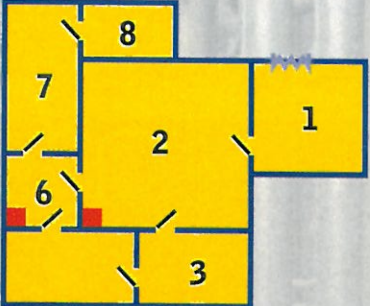
Misión cumplida.

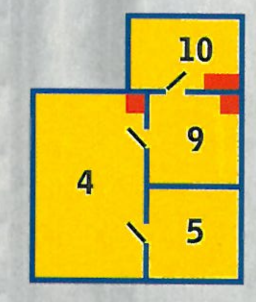
4ª MISIÓN: Área de Contención

NIVEL ALPHABETA

Empezarás la misión a las afueras del área de contención **(1)**. Al bajar del camión, John se dará cuenta de que hay demasiados guardias como para pasar inadvertido. Rodea el camión por la izquierda e investiga la capota del vehículo. Uno de los guardias que vigilan la puerta se acercará para ver qué pasa. Aprovecha y retrocede rápidamente hacia el lado contrario del camión para atacar sigilosamente a su compañero por la espalda. Después podrás deshacerte del otro guardia sin problemas.

Conecta el rémora para poder abrir la puerta y entrar en el área de contención. Accederás a una gran sala **(2)** con dos puertas y un ascensor. Métete por la puerta del fondo y habla con el técnico que hay dentro **(3)**, el cual resultará un poco borde. Conecta el rémora en el ordenador que hay a la derecha de la habitación e investiga todas las opciones que te proponen. Después sal de nuevo por donde entraste y coge el ascensor para llegar al nivel Beta. El ascensor te dejará en una gran habitación **(4)** con un montón de guardias y técnicos merodeando por ahí. Avanza por la pasarela de la derecha hasta llegar a una puerta cerrada al fondo. Investígala con el rémora para obtener un **código.** Retrocede hasta el ordenador **(3)**, e introduce el código; elige primero la opción 1 y luego la opción 2 para poder abrir la puerta del nivel Beta. No hagas caso de lo que te pueda decir el oficial simpático y retrocede de nuevo **(4)** para llegar a la puerta, que ahora estará abierta. Si vas directo a la puerta los guardias te prohibirán el paso, así que tómatelo con calma y agáchate hasta llegar a la pasarela.





Cuando veas que el guarda que patrulla esa zona se da la vuelta y no pueda verte, llega hasta la puerta y entra rápidamente. En esta sala **(5)** verás a un técnico muerto en el suelo; acércate a él y recoge su **pase de identificación**.

Retrocede de nuevo hasta el ascensor en el nivel Alpha **(2)** y entra esta vez por la puerta de la derecha; encontrarás una nueva sala llena de guardias **(6)**. Para evitar que te hagan preguntas comprometidas, vete inmediatamente por la puerta de la izquierda. Dentro de la habitación verás dos guardias; habla con el que está de pie junto a la puerta y enséñale tu pase ID. Accederás a un pequeño almacén **(8)** con pilas de cajas; entre ellas, enganchado en la pared, verás un **cable rojo**. Cógelo y vuelve al nivel Beta **(4)**.

Entra por la primera puerta de la derecha para llegar a una nueva sala con oficiales vigilando **(9)**. Pasa de ellos y entra por la puerta de la derecha para llegar a una gran sala **(10)** con técnicos. A la izquierda podrás ver un gran ascensor rojo. Habla con el técnico que verás al lado de dicho ascensor y enséñale el pase para acceder al hueco del ascensor (otro borde). Una vez en el hueco, usa el cable en el gancho que encontrarás a la izquierda y ... a hacer rappel.



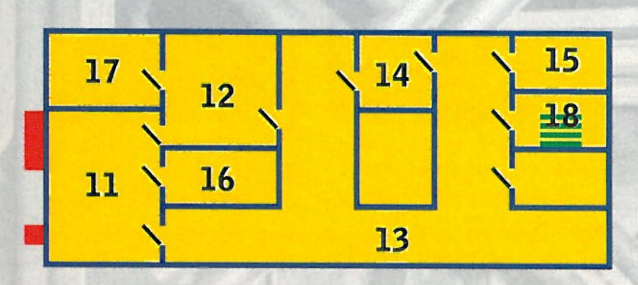
Cuando consigas abrir la puerta de seguridad, acércate hasta el técnico y recoge su tarjeta de identificación.



Usa el cable del almacén en el gancho que hay a la izquierda.

NIVEL KAPPA



Llegarás al hueco del ascensor del nivel Kappa; para entrar en la planta, usa el rémora en el panel de la derecha. Escoge la segunda opción (BEELZEBUD) y entra en el pasillo **(11)**. Acto seguido, desenfunda tu arma y dispara a los minibots hasta acabar con ellos. Después podrás detenerte para admirar el "bello" paisaje, todo lleno de sangre y de gente muerta. Sin duda, algo raro está pasando.

Registra los cuerpos para conseguir un poco de munición y botiquines, y métete por la primera puerta de la izquierda, justo la que queda enfrente del hueco del ascensor. Cruza esta nueva habitación **(12)**, y ve por la puerta de la izquierda para llegar a un largo pasillo **(13)**. No avances por él; ve por la siguiente puerta a la izquierda. Accederás al almacén de armas **(14)**. Deshazte del minibot que hay dentro, y sal por la puerta de enfrente al otro extremo del pasillo anterior **(13)**.

Todavía no investigues el pasillo; dispara a los minibots que aparezcan y entra por la puerta que verás al fondo del pasillo a la izquierda. En esta sala **(15)** te encontrarás con un **portátil encendido**. Conecta tu rémora, reinícialo y procede a abrir el correo para averiguar que un robot llamado Spectra es quien ha sembrado el pánico en este nivel. Sal de nuevo para encontrarte cara a cara con el robot mencionado; dispararle es inútil, así que esquívale y retrocede corriendo hasta el pasillo del principio **(11)**. Ahora, métete por la siguiente puerta a la izquierda para llegar a unas oficinas **(16)**. En su interior verás una caja fuerte; investígala, introduce el código que la abre, y coge el **fusible** que encontrarás en su interior.

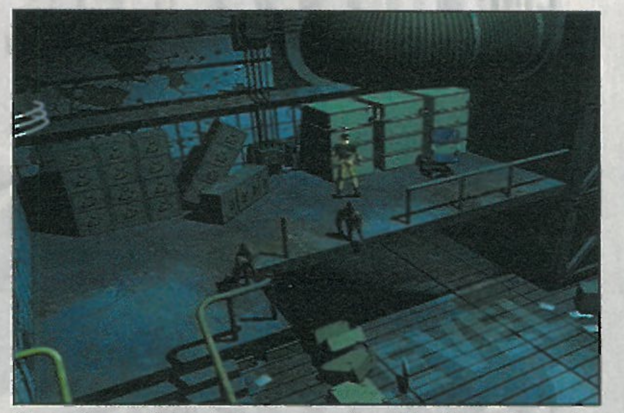
Retrocede de nuevo hasta la sala con tres puertas **(12)** y ahora métete por la puerta de la derecha, la que está más alejada. Entrarás así en una habitación con un **brazo mecánico (17)**. Usa el rémora en el panel situado a la derecha del brazo, activa las vainas, asegúrate de que el brazo funciona (encontrarás la palanca a la derecha del ordenador) y vuelve de nuevo al primer pasillo **(11)**. Entra ahora por la única puerta que queda por cruzar (la de la izquierda) para llegar al pasillo principal **(13)**. Avanza por el pasillo hasta el fondo, gira a la derecha y entra por la segunda puerta a la izquierda. Dentro de esta habitación **(18)**, aparte de ver un minibot del que deberás deshacerte, encontrarás unas escaleras en el centro. Sube por ellas a la plataforma superior, y contacta con el terminal de energía. Justo a la izquierda, verás un sitio donde colocar el **fusible** que recogiste de la caja fuerte. Después de colocarlo, Cord conectará con el terminal; de este modo podrás mandar energía a las vainas.

Al salir de nuevo al pasillo **(13)**, recorre toda la planta buscando a Spectra. Cuando lo encuentres, haz que te siga hasta la sala del brazo mecánico **(17)**. Corre hacia la palanca que está al lado del ordenador y cuando Spectra pase por el tubo que hay en el centro de la habitación activa el brazo. Una vez el robot gigante esté electrocutado, regístrale para obtener el **chip clave**.

Con él en tu poder, regresa al pasillo del principio **(11)** y ve hacia la pared de la derecha para encontrar un pequeño ascensor, cerrado con una clave de seguridad. Introduce el chip en su puerta para abrirlo, y usa el ascensor para bajar hasta el siguiente nivel.



Acércate hasta el ordenador portátil que encontrarás en esta sala para averiguar algo más acerca de los siniestros planes de Nagarov.

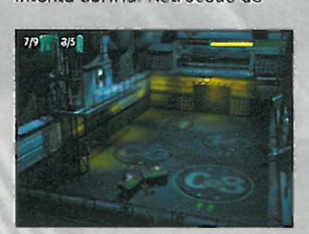


Para poder usar la fuente de energía, coloca el fusible en el pequeño panel que encontrarás a la izquierda.

NIVEL OMEGA

Empezarás en una especie de balcón superior **(A)**. Baja con el montacargas y deshazte del guardia que está junto a los ordenadores. Será mejor que llegues con la vida al máximo, por que te llevarás algún que otro disparo. Una vez hayas eliminado al guarda, conecta el rémora a los dos ordenadores. Conecta primero con el de la derecha, para acceder a los **archivos de especímenes**; así obtendrás información sobre un tal **Oliakov.** Después conecta con el de la izquierda para poder manipular las vainas. Acciona la **número 8** para poder hablar con Oliakov. Lo encontrarás un poco loco, pero te servirá de gran ayuda para salir de esta sala. Tras hablar con él, déjalo en libertad.

A continuación, corre hacia la puerta que verás al fondo, e intenta abrirla. Retrocede de nuevo hasta los ordenadores y activa la vaina **número 11**; Cord se dará cuenta de que

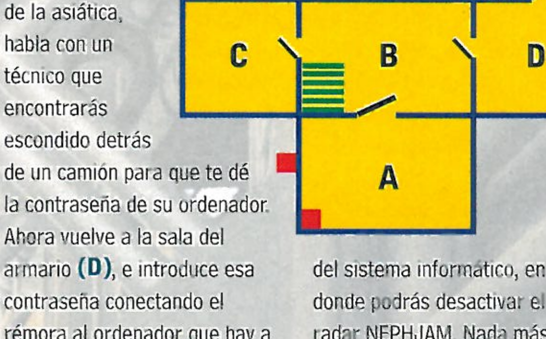

necesita ayuda para poder llegar hasta el balcón que hay encima de la puerta. Habla de nuevo con el loco de Oliakov y cuando te proponga jugar a algo acepta. Después de jugar a los secretos proponle un nuevo juego. Por supuesto, accederá a la primera. Cuando veas que el loquillo se monta encima de la vaina, acciona el **botón 11** hasta que él te diga. Después te propondrá el mismo juego pero al revés. Corre hasta la vaina 11 y cuando estés arriba, salta hasta el balcón. Desde arriba podrás llegar a la siguiente habitación **(B)**.

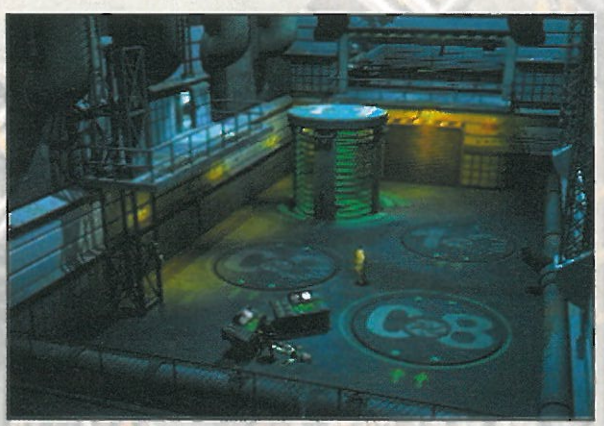
Baja las escaleras y entra por la puerta de la derecha (la de la izquierda está cerrada). Una vez dentro del laboratorio **(C)**, investiga los cilindros para descubrir las locuras que intenta Nagarov. Acto seguido, éste aparecerá usando a Alex como escudo, por lo que no le podrás disparar, y tendrás que escuchar pacientemente sus historias de reconquista.

Al finalizar su repertorio, saldrá por la puerta por la que entraste. Síguele a la sala anterior **(B)** e intenta pasar por la puerta de la izquierda. Como sigue sin poder abrirse, retrocede hasta el laboratorio anterior **(C)**; dentro hallarás a un técnico muerto de miedo, que te ayudará a cruzar esa puerta cerrada. Después de hablar con él, síguele hasta la puerta y entra en la pequeña habitación **(D)** sin salidas a la vista. Ni rastro de Nagarov. Investiga el armario que hay en la pared justo en la esquina de la derecha. Colócate después frente al armario para abrirlo y manipula el **rifle de asalto** que hay en el interior. Voilá, ya tienes el sitio por el que ha salido Nagarov.

Entra por el pasadizo y sube por las escalerillas que verás a la derecha hasta llegar al helipuerto. Nada más salir, deshazte del centinela que está patrullando, y observa cómo Nagarov desaparece delante de tus narices sin que puedas hacer nada por evitarlo. Acto seguido, manda un mensaje a Chi para que intente rastrear el lugar (escoge la opción número 4 del menú de tu rémora); tras leer la respuesta de la asiática, habla con un técnico que encontrarás escondido detrás de un camión para que te dé la contraseña de su ordenador. Ahora vuelve a la sala del armario **(D)**, e introduce esa contraseña conectando el rémora al ordenador que hay a la izquierda de la habitación. La contraseña VALENTINA no funcionará, así que prueba con EVA en su lugar. Con esto conseguirás acceder al interior del sistema informático, en donde podrás desactivar el radar NEPHJAM. Nada más terminar, Chi te mandará un mensaje; léelo y sube de nuevo lo más rápido que puedas al helipuerto.

Misión cumplida.




Para poder llegar hasta el balcón, pide la ayuda de Oliakov proponiéndole un nuevo juego. Tendrás que activar la vaina 11.



Cuando termines de escuchar a Nagarov, sal del laboratorio unos segundos y vuelve a entrar para encontrarte con el técnico.

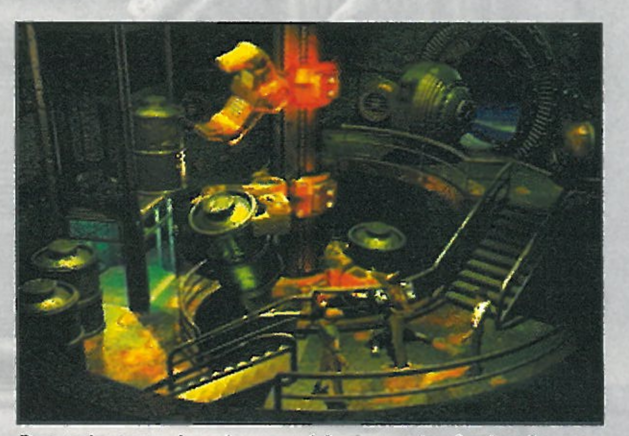
5ª MISIÓN: En la refinería (Disco 2)

LA MINA

Comenzarás la misión en la misma parte de la mina por la que huiste al comenzar la aventura. Con Kostov a tu lado intenta abrir la reja de hierro situada en la pared de la derecha. Habla con el compañero de John para escuchar sus sutiles comentarios y, acto seguido, adéntrate en la mina (sólo sigue el camino de la izquierda). Avanza agachado hasta llegar al guardia y atácale por la espalda. Acciona primero la palanca que encontrarás en la pared de la izquierda y después amenaza con tu arma al técnico para que te ayude a abrir la reja de hierro. Nada más decírselo, sal corriendo hasta la puerta o no te dará tiempo a pasar al otro lado (si pese a todo esto te pasa, vuelve a hablar con el técnico).

Aparecerás en el mismo lugar en el que encontraste el cuerpo de Kiefer. Ya sabes el camino; llega hasta el puente con láser y espera a que se apaguen para poder pasar al otro lado. Agáchate y avanza despacio hasta el guardia para poder atacarle sin ser descubierto. Ahora se presentan dos caminos; el de la izquierda te llevará a otra de las partes de la primera misión, la cual está invadida de robots. Escoge el camino de la derecha y espera


Tras cruzar el puente, escóndete detrás de las rocas y espera a que aparezcan los soldaditos de turno para tenderles una emboscada.


Para poder coger el montacargas, deberás arreglar el ordenador que controla las pinzas. Dale un buen puñetazo y conecta el rémora.

a que Kostov se ocupe de uno de los técnicos; tras la charla, sigue avanzando por la mina, todo recto, hasta llegar a un viejo puente de madera custodiado por una gran metralleta. Al llegar allí habla con Kostov sobre todo lo que te propongan; tu compañero se ofrecerá a ayudarte a cruzar el puente. Cuando veas que Kostov dispara, cruza corriendo al otro lado y escóndete detrás de las rocas. Aparecerán un montón de guardias alertados por el ruido. Cuando veas que están lo suficientemente cerca, sal de tu escondite y dispárales hasta no dejar uno solo en pie.

Tras hablar con Kostov y decidir que él se queda al otro lado, avanza tú sólo por la mina. Deshazte del guardia que encontrarás junto a una vagoneta y conecta el rémora al ordenador que hay junto a la puerta gigante. Una vez abierta dicha puerta, cruza al otro lado. Te encontrarás con un par de técnicos en serios problemas; podrás ayudarles de la siguiente forma. Conecta el rémora al ordenador, como está roto y no responde, acércate todo lo que puedas y dale un puñetazo. Por arte de magia el ordenador volverá a funcionar y podrás manejar la máquina gancho. Tras arreglarlo, conecta el rémora y escoge la tercera opción para dejar libre el ascensor que hay en la sala.

Móntate en el ascensor y llegarás a la refinería.







LA REFINERÍA

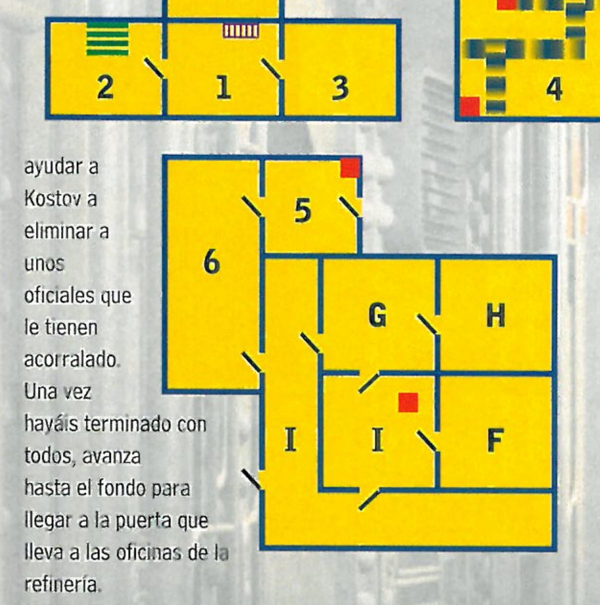
El ascensor te dejará en lo que parece un jardín. Como a simple viste no se ve salida posible, sube por las escalerillas a la azotea de un pequeño edificio. Desde esta zona verás una ventana a la izquierda con un cristal roto; examínalo para entrar en la habitación **(2)**.

En su interior verás al padre de Alex, el profesor Tolstov trabajando en un nuevo proyecto de Nagarov. Habla con él de todo lo que te propongan. Después dispara al guarda que se acerca a rastrear la zona, y vete pitando de la habitación antes de que venga el robot patrulla (el cual disparará a Tolstov nada más llegar). Sal de nuevo por la ventana, y baja por las escalerillas para entrar en un patio interior **(1)**; métete de nuevo en el laboratorio **(2)** por la puerta de la izquierda y coloca rápidamente la mina EMP en el punto que hay bajo la plataforma superior. Ahora, vuelve al patio **(1)** y espera a que el robot se electrocute. Acto seguido, sube para hablar una última vez con el papá de Alex, y cuando expire recoge su **tarjeta de identificación** para moverte sin problemas por las instalaciones de la refinería.

Vuelve a la estancia anterior **(1)** y dirígete esta vez hacia la puerta de la derecha. Llegarás a la parte inferior de la fábrica **(3)**. Escóndete detrás de los cilindros y avanza hasta el fondo de la sala para que el vigilante no te vea. Una vez allí, sube por las escalerillas y avanza por la pasarela hasta poder coger un ascensor con ayuda de la tarjeta ID.

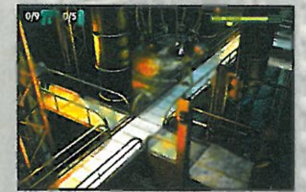
En la siguiente planta **(4)** hay unas cintas transportadoras. Súbete en ellas y, antes de llegar a la turbina, salta hacia el otro lado para no morir aplastado. Acto seguido, dispara a los guardias que te verán desde la otra punta de la sala; después, sigue la pasarela y usa de nuevo la cinta transportadora para llegar hasta el horno. Salta antes de que te quemes y sube por las escalerillas. Sigue avanzando por las cintas hasta llegar a una zona con dos plataformas, una a la izquierda y otra a la derecha. Ve primero hacia la izquierda, dispara al guardia y acciona la palanca que verás en la pared. De este modo distraerás a dos de los vigilantes de la sala de Baby Blue. Una vez eliminados, corre hacia la plataforma de la derecha y accede al ascensor con la tarjeta de Tolstov.

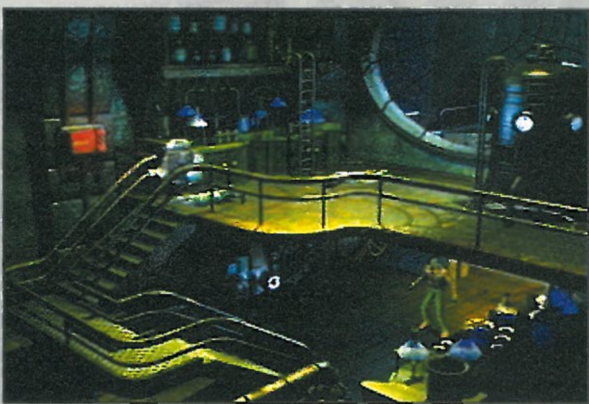
Este ascensor te dejará en la habitación de Baby Blue **(5)**. Agáchate y avanza hasta el primer guardia para deshacerte de él. Después haz lo mismo con su compañero, y coloca la bomba en el panel luminoso de la máquina. A continuación, usa un botiquín, ponte la vida al máximo, y sal al garaje **(6)** por la puerta de la izquierda para ayudar a Kostov a eliminar a unos oficiales que le tienen acorralado. Una vez hayáis terminado con todos, avanza hasta el fondo para llegar a la puerta que lleva a las oficinas de la refinería.



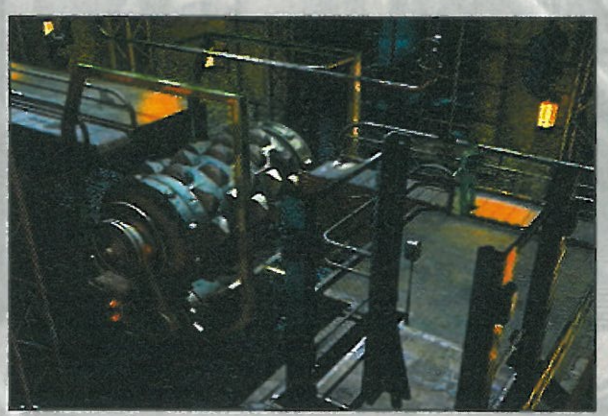








Tras hablar con el profesor Tolstov, baja hasta el jardín y entra por la puerta del laboratorio para conectar la mina en el punto de recarga.



Antes de que llegues a la trituradora, haz que Cord se enganche a las tuberías que hay encima de la cinta transportadora.

OFICINAS

Nada más entrar, verás que te encuentras en el pasillo **(I)** de la primera misión. Baja por las escaleras y métete por la puerta de la izquierda; después cruza la habitación y pasa por la puerta de la derecha. Llegarás a la habitación del ascensor. Desde aquí podrás elegir entre dos caminos. Uno subir por el ascensor hasta el bar, y otro, avanzar por la habitación de la derecha. Será mejor que escojas este último, porque el bar lo encontrarás lleno de soldaditos volgianos, más que dispuestos a llenarte el cuerpo de plomo.

Entra pues por la puerta de la derecha y deshazte de los dos centinelas que custodian la segunda puerta de la habitación. Dos puertas más, dos soldados más, y verás la luz del día. Desde este sitio, no tendrás ningún problema para salir al exterior, y escapar rápidamente de tan siniestra y peligrosa instalación.

Misión cumplida.







Escóndete tras los barriles antes de que los soldados de Volgia te vean y disparen como locos y, cuando estés preparado, ataca.

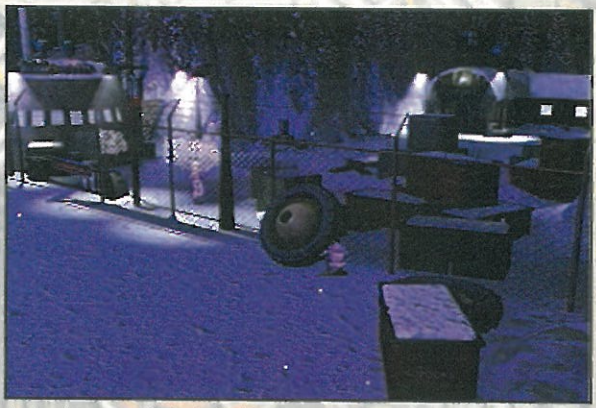
6ª MISIÓN: Base de Tierra

Sube por las escalerillas que hay a la derecha del monorrail y, una vez arriba avanza por la pasarela **(A)** hasta ver un grupo de guardas enfrente de lo que parece un búnker **(F)**. Escóndete detrás de las cajas para que no te vean; como el camino por aquí parece imposible, retrocede unos cuantos pasos y cruza el descampado hacia la izquierda. Verás un grupo de edificios rodeados por una valla. Acércate a la valla con cuidado para que no te descubran, e investiga la rueda de aspecto sospechoso que verás apoyada en ella. Hazlo dos veces para descubrir un agujero por el que podrás pasar sin problemas.

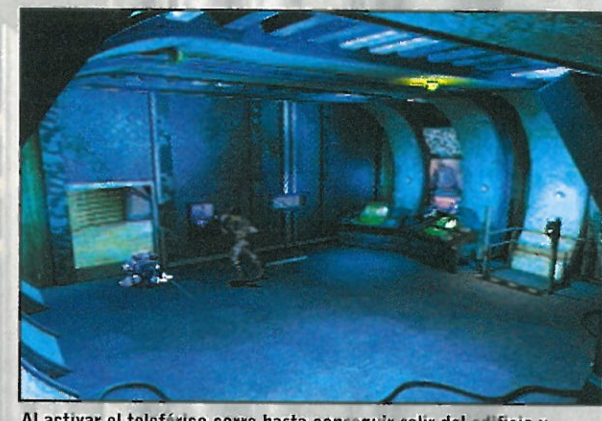
Una vez dentro de las instalaciones, avanza con cuidado escondiéndote detrás de las cajas y de los barriles hasta llegar a la puerta de un garaje **(B)**. Como la puerta está cerrada, sube por las escalerillas a la azotea y asómate a la claraboya que está iluminada. Desde allí Cord verá cómo uno de los guardias ve por televisión un partido de fútbol. Dirígete a la antena que encontrarás a la derecha para crear interferencias y fastidiar al guardia su diversión. Acto seguido escóndete detrás del bidón que hay en el tejado y, cuando veas aparecer al guardia, dispárale por la espalda. Regístrale, coge su **pase de identificación**, y baja para meterte en el garaje.

Una vez dentro, encontrarás el interruptor de las luces exteriores al lado del televisor. Juega con ellas para llamar la atención del oficial que hay fuera; después escóndete y espera a que aparezca para eliminarlo. Sal del garaje y retrocede un poco hasta dar con un edificio en forma de L **(C)**. Usa el pase para entrar y habla con el técnico que hay dentro; después podrás colocar la mina EMP en el punto de recarga de robots y conectar el rémora en el ordenador del técnico. Desde aquí llama a los dos robots (primero uno y luego otro) y sal de nuevo después de tranquilizar al técnico.

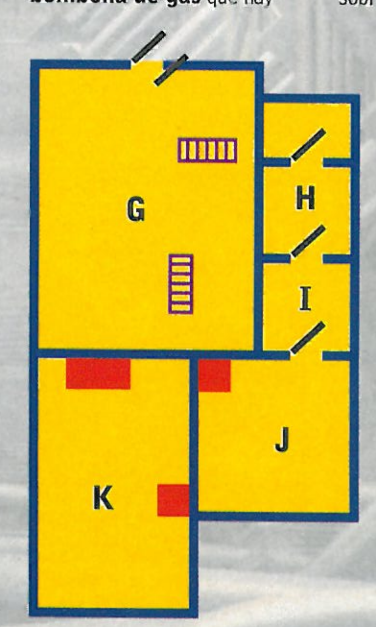
Sigue avanzando de nuevo hasta la valla y fíjate en la **bombona de gas** que hay sobre otro de los edificios **(D)**. Investiga la **válvula** que encontrarás en la pared, a la derecha, y usa el mechero sobre el gas para hacer un poquito de fuego. Tras preparar esto, podrás avanzar por el camino entre los dos edificios anteriores **(B y C)** y llegar a un nuevo edificio con puerta de

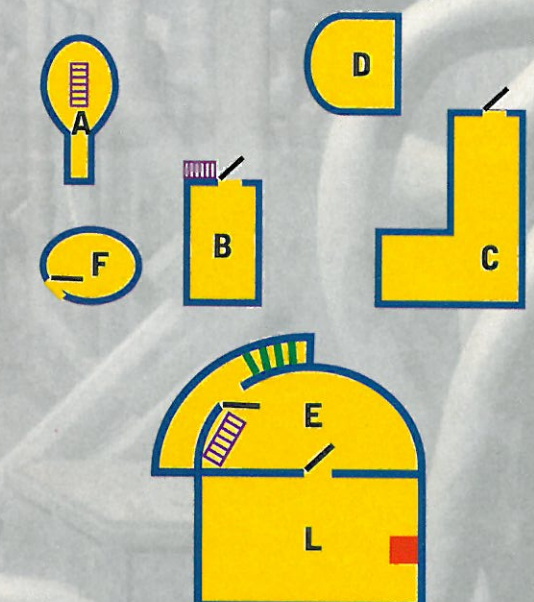


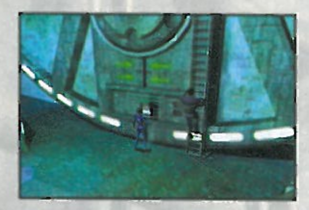
Acércate con cuidado hasta la reja e investiga un par de veces la rueda que está apoyada. Después entra agachado por el agujero.



Al activar el teleférico corre hasta conseguir salir del edificio y avanza por la pasarela para poder llegar hasta la isla.

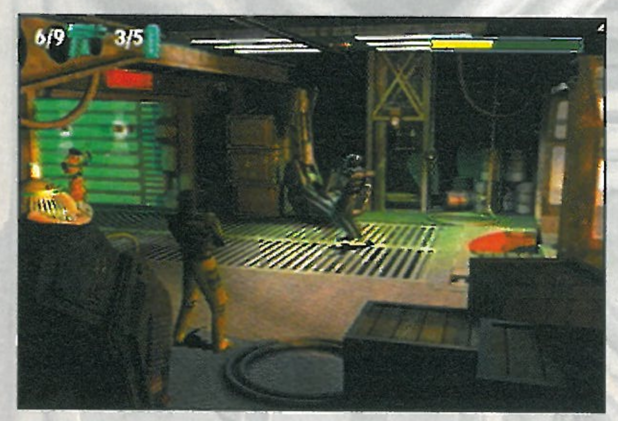












seguridad. Usa el pase y sube por las escaleras que rodean el edificio **(E)**.

Al llegar arriba verás una puerta, entra en el edificio e investiga la puerta blindada y la ventana. Después dirígete a las escalerillas de la izquierda para subir al tejado del edificio. Arriba te encontrarás con dos soldados que vigilan los misiles. Deshazte de ellos y acércate a la lanzadera; ahora tan sólo tienes que conectar el rémora y disparar los misiles, con lo que podrás acceder fácilmente al búnker **(F)**.

Retrocede pues todo lo andado y entra en el edificio anteriormente mencionado **(F)**; acércate sigilosamente a los guardias para atacarlos por la espalda sin que te descubran y entra en la sala de control del monorrail. Así podrás conectar el rémora en el ordenador y conseguir la **clave** necesaria para abrir la puerta y entrar en la base. Después baja por las escalerillas del principio **(A)** para ir al encuentro de Chi.

Tras ver la trifulca entre tus dos compañeros y ver cómo muere uno de ellos, no te quedará más remedio que seguir la misión; así que entra en el monorrail hasta llegar al hangar **(G)**.

Elimina a todos los guardias que hay dentro y avanza hasta la puerta del fondo. Antes de llegar saltará la alarma y aparecerán un minibot y un soldado de Volgia. Deshazte de ellos y sube por la escalerilla (el ascensor no funciona) para avanzar por el techo del tren. A tu paso te saldrá algún que otro guarda, así que permanece atento. Llega hasta las siguientes escalerillas y métete por la puerta que lleva a los vagones.

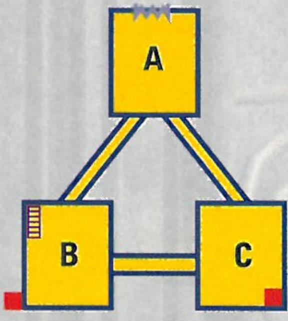
En cuanto se abra, dispara al oficial antes de que lo haga él. Ya sólo te queda avanzar por los vagones **(H y I)** y deshacerte de todos los guardas. En el tercer vagón **(J)** encontrarás un ordenador y un montacargas. Primero conecta el rémora al ordenador y después dirígete hacia el montacargas, el cual debe funcionar ahora. Se trata del ascensor por el que bajó el guardia del hangar **(G)**, así que llegarás al mismo lugar y podrás acceder al ascensor principal. Al salir del ascensor **(K)**, elimina a los guardias y sube en el montacargas que hay en el centro de la habitación.

Este nuevo ascensor te dejará en la sala de control del teleférico **(L)**. Antes de hacer nada, coloca con cuidado la mina EMP en el punto de recarga. Después podrás conectar el rémora al ordenador para abrir la puerta de seguridad (la cual te llevará al edificio **(E)**, lo que a su vez te dará el control del teleférico.

Ahora ya sólo te queda llegar a la Base de la Isla. Para ello, activa el teleférico desde el ordenador, y sal corriendo fuera del edificio **(E)**. Avanza por la pasarela de la derecha, y cuando veas el teleférico, salta sobre su techo. Si no lo consigues a la primera no te preocupes, porque puedes llamarlo de nuevo, y repetir de nuevo toda la operación hasta que te salga.

7ª MISIÓN: Base de la Isla

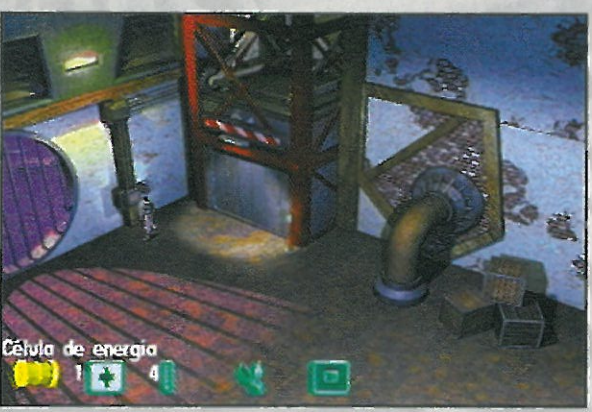
MUELLE DEL TELEFÉRICO



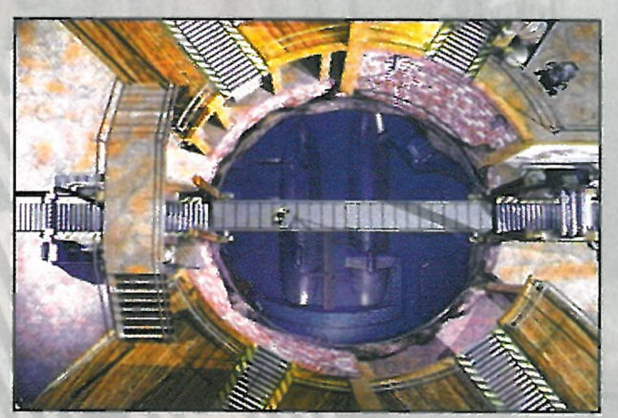
Al bajar del teleférico **(A)**, avanza por las cajas para no ser visto por el vigilante del muelle. Espera agachado hasta que pase al lado de John para atacarle por sorpresa. Una vez te hayas deshecho de él, ve por el arco que hay al lado del ordenador. Verás que varias salas se comunican por medio de una cinta transportadora. Bien, pues para poder llegar al ascensor auxiliar que te dará acceso a otras zonas de la base, deberás manejarla.

Regresa al ordenador y usa en él rémora para obtener información de la base y para disponer de las opciones de mando de la cinta. Deberás girarla tres veces en dirección contraria a las agujas del reloj, para subir en ella y acceder a una nueva sala (desde la cinta no andes ni corras porque sino te oirán los guardias). Una vez llegues a la sala de sondeos **(B)**, llega hasta la escalerilla y sube a la plataforma en la que se encuentra el ordenador. Deshazte del guardia, con cuidado de no hacer ruido, y gira la cinta dos veces en sentido contrario a las agujas del reloj. Sin bajar de la plataforma, avanza por la derecha hasta la cinta transportadora y accede a la planta superior del muelle de carga **(A)**. Tras eliminar al guarda conecta el rémora en el ordenador y mueve la cinta una vez en el sentido de las agujas del reloj.

Antes de cruzar por la cinta, coge la **célula de energía** que encontrarás en la pared, a la izquierda del ordenador. Pasa por encima del puente y llega hasta la cinta. En la sala del ascensor auxiliar **(C)**, verás un



Una vez hayas eliminado al robot, coloca la célula de energía en el panel situado a la izquierda del ascensor auxiliar.



Para desplazarte por el muelle, maneja las cintas transportadoras con ayuda de los ordenadores y móntate en ellas.

montón de cajas, un robot patrullando y, en el fondo, un punto de recarga. Para llegar hasta él y deshacerte del robot, avanza despacio escondiéndote tras las cajas para que no te vea. En el momento en que llegue al punto de recarga y se de la vuelta, coloca la mina EMP y vuelve a esconderte tras las cajas.

Una vez el robot se encuentre fuera de servicio, coloca la célula de energía en el panel que hay a la izquierda del ascensor y úsalo para que funcione el ascensor y poder llegar a la siguiente planta.





MANUFACTURA

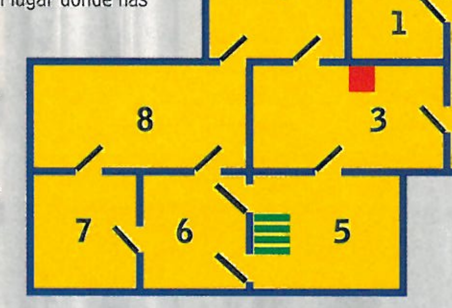
Sal del ascensor **(1)** y métete por la puerta de la derecha. Llegarás a un pasillo **(2)** con una puerta al fondo a la izquierda; entra pues **(3)** y avanza por la pasarela hasta llegar a un ascensor en el centro de la habitación. Como no funciona, prueba a entrar por la puerta de la izquierda. Llegarás a una gran sala **(4)** muy bien vigilada, así que lo mejor será que vuelvas sobre tus pasos y pruebes otro camino. Regresa hasta la pasarela **(3)** y acciona la **válvula roja** (la verás fácilmente). De este modo un técnico subirá para ver qué es lo que pasa.

Hazlo unas cuantas veces más, hasta que veas que el muchacho se cansa de subir y bajar, y no coge el ascensor. Aprovecha entonces usarlo e ir a la planta inferior; nada más llegar allí, corre hacia el lado derecho de la habitación, sin que te vean los guardas, para entrar en la siguiente sala.

Esta habitación **(5)** tiene dos pisos y varias puertas, pero todas llevan al mismo sitio. Sube las escaleras y entra por la puerta que hay arriba. Llegarás a la parte superior de la siguiente sala **(6)**. Avanza por la plataforma hasta llegar al otro lado y poder entrar por la puerta de la izquierda. Llegarás así a una sala de recarga **(7)** custodiada por un oficial; deshazte de él y coloca la mina EMP en el punto. Ahora sal a buscar al robot. Métete por la puerta contraria a la que has entrado **(8)**, y avanza por la pasarela en diagonal; al final de ésta encontrarás una puerta que se comunica con la sala del robot del principio **(4)**. Dispara al guardia y haz que el robot te siga hasta el lugar donde has colocado la mina EMP. Después de esto, regresa otra vez por la pasarela hasta la habitación del robot **(4)**. Para salir de esta planta, entra por la puerta de la izquierda **(9)** y baja por las escaleras; una vez abajo entra por la puerta de la derecha para llegar a la zona del ascensor. Una vez allí, elimina al guardia y ve al ascensor.

Para poder usar el ascensor, gira la válvula y espera a que suba el técnico. Hazlo un par de veces más para llegar al nivel inferior.





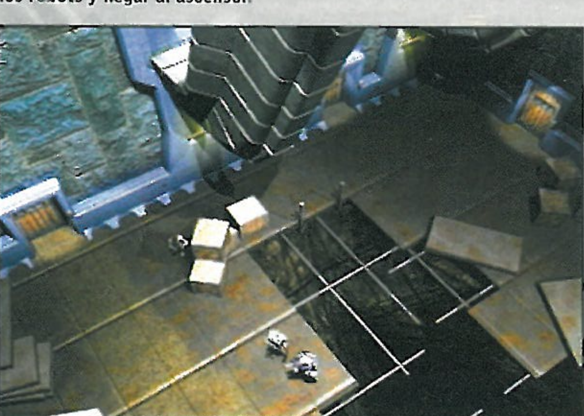
SEGURIDAD



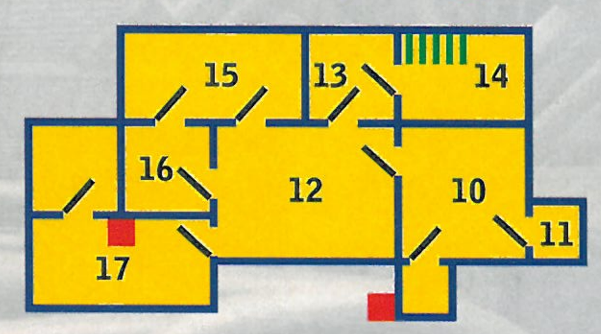
Usa el rémora para encerrar a los robots y llegar al ascensor.

Al salir del ascensor **(11)**, entra por la puerta que verás a la derecha. En esta habitación **(10)** hay un robot patrulla, así que asegúrate de que se marcha antes de meterte en la boca del lobo. Una vez el robot desaparezca por la puerta de la derecha, corre hacia la sala de tortura que encontrarás a la izquierda **(11)** y habla con el pobre técnico maniatado en la pared. Antes de salir de esta sala, conecta el rémora para ver el movimiento del robot (recuerda que son los puntitos rojos que aparecen en el escáner). Acto seguido escóndete detrás de las cajas que verás en el centro y espera a que el robot regrese para meterte corriendo en la sala principal **(12)**. Encontrarás a un guardia y a otro robot vigilando, pero si te agachas rápidamente y entras por la primera puerta de la izquierda antes de que llegue el robot patrulla, no te verán.

La puerta que hay en la siguiente sala **(13)** te llevará hasta la celda de Alex **(14)**. Baja las escaleras y habla con ella, aunque por el momento, nuestro compañero Cord no podrá hacer nada. Regresa entonces a la sala principal **(12)**, pero antes de entrar conecta el rémora para ver la trayectoria del robot. Avanza hasta la siguiente puerta a la izquierda en dos fases. Primero hasta las cajas que hay en el centro de la estancia; después espera a que los dos robots se miren el uno al otro para poder llegar hasta la puerta. Por el guarda no te preocupes porque parece que está en Babia. Accederás a una pequeña habitación **(15)** con otra puerta a la derecha. Ve hasta ella para llegar a la sala de control **(16)**.



Desde este punto, espera a que aparezca el robot patrulla para entrar libremente por la puerta de la izquierda.



Golpea por la espalda al guarda que hay dentro, y conecta el rémora en el ordenador. Así tendrás libre acceso a los cierres de todas las puertas de esta planta.





Eso sí, la celda de Alex (puerta 2) no se puede abrir, así que no lo intentes. Empieza cerrando la puerta del robot patrulla (puerta 4), antes de que llegue a la sala principal **(12)**. Antes de que el robot estático de dicha sala aparezca para echar un vistazo, bloquéale (puertas 9 y 10). Con el rémora podrás ver los demás robots; espera a que los dos robots se queden encerrados en sus respectivas habitaciones (puertas 7 y 12). Ahora podrás desbloquear las puertas 9 y 11 y buscar el ascensor principal.

Desde la puerta de la derecha ve a la sala principal **(12)**; dispara al guarda que está vigilando y al que saldrá al oír el ruido. Entra por la puerta de la izquierda (esa por la que ha salido el segundo oficial) y ve a la sala del ascensor principal **(17)**. Si bajas hasta el muelle verás muchos guardias, así que ve poco a poco y quédate en la planta del reactor.

REACTOR

Desde la sala del ascensor **(18)**, avanza por la pasarela hasta la puerta de la derecha. Nada más entrar en la sala del reactor **(19)**, verás una pasarela y unas escaleras. Baja por ellas y noquea al guardia, acto seguido conecta el rémora al ordenador. Primero pide información detallada sobre la base y luego abre la puerta de la sala principal de la bomba.

Sube de nuevo las escaleras y ve hacia el ascensor que hay al fondo de la habitación. Te encontrarás en la misma sala pero en un nivel superior **(20)**; baja las escaleras y habla con el técnico sobre la bomba auxiliar. Te dirá que la bomba se encuentra en una de las estancias del muelle del teleférico; así que regresa al ascensor principal **(18)** y sube hasta la última planta. Llegarás a la sala de la bomba auxiliar **(B)**, la cual está vigilada por uno de los robots de Nagarov. Sin hacer mucho ruido, acércate al punto de recarga que hay en la pared y coloca la mina EMP; retrocede después hasta el ascensor y dispara para llamar la atención del robot. Antes de que te dispare, escóndete y espera a que se electrocute. Acto seguido, avanza hasta ver una **válvula roja** en la pared, a la izquierda de la bomba, y ciérrala.

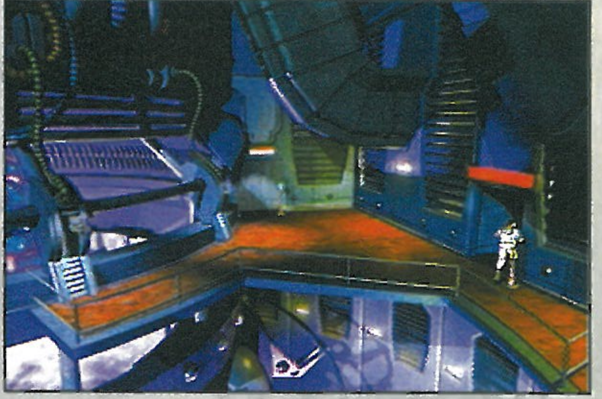
Después de esto, regresa hasta la planta del reactor y entra en la sala de la bomba principal **(21)**. Acércate a la **válvula** situada a la izquierda de la sala y ciérrala también. Los guardas del muelle subirán para averiguar qué está pasando, así que, en cuanto recuperes el control de Cord, corre hacia la sala del reactor **(19)** y sube en el ascensor. En la siguiente sala **(20)**, en vez de bajar las escaleras, cruza el puente que hay a la derecha para poder coger otro ascensor que te devolverá a la sala del reactor, pero desde otro lado. Nada más entrar en la sala podrás ver el ascensor auxiliar situado a la derecha. Súbete en él para llegar hasta el muelle.

Cuando llegues, verás que todos los guardias que antes vigilaban la sala de control de Nagarov, menos un par, están arriba; aprovecha para cargarte a estos soldaditos de Volgia y sube las escaleras que hay en el centro del muelle.

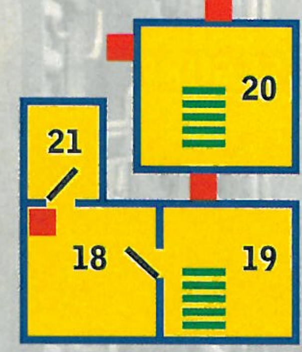
Acércate para investigar el ordenador y prepárate para volver al presente.



Deberás llegar hasta el muelle del teleférico para encontrar la bomba auxiliar y la válvula que alterará su correcto funcionamiento.



Desde este ascensor podrás llegar al muelle y encontrar la entrada a la sala de control de la base de Nagarov.



8ª MISIÓN: Salir de la Isla

Tras ver cómo le ha quedado el careto a nuestro héroe y hablar con Chi, ve hacia la puerta, coge el ascensor principal y ve hasta el muelle (puedes guiarte siguiendo los planos de la misión anterior). En vez de subir las escaleras, opta por el camino de la izquierda y avanza hasta encontrar un puente levadizo que no funciona. Para activarlo y poder llegar al otro lado vuelve al ascensor y sube al muelle del teleférico. Necesitas recuperar la **célula de energía** que utilizaste para activar el ascensor auxiliar. Al salir del ascensor estarás, como ya sabes, en la sala de la bomba. Llega hasta el otro extremo de la habitación y sube por las escalerillas; después avanza por las cintas transportadoras hasta el lugar donde se encuentra el ascensor auxiliar. Con la célula en tu poder, regresa hasta el muelle y ve a la sala de control, donde antes atraparon a Cord.

Una vez allí conecta el rémora al ordenador e intenta desplegar el puente. A continuación, podrás colocar la célula en el panel que se encuentra en el fondo de la habitación. Después vuelve al ordenador y baja el puente. Ahora sólo te queda llegar hasta allí y encontrar el





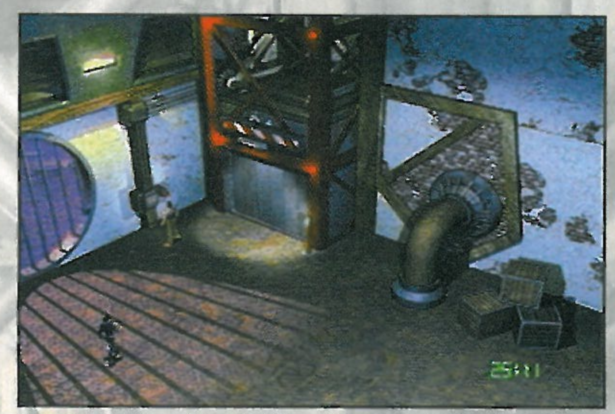


helicóptero. En el hangar te las tendrás que ver contra muchos guardias y, lamentablemente, al dispararlos, una parte de la nave quedará dañada. Esta vez necesitarás encontrar la pieza de repuesto del helicóptero y, de paso, algo útil con lo que poder salvar a Alex.

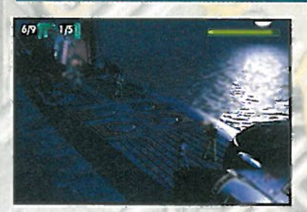
Ve de nuevo hacia el ascensor principal y baja hasta la manufactura. Nada más salir del ascensor entra por la puerta de la derecha ; después por la que está situada en la pared del fondo y por último por la de la izquierda. En un mueble a la izquierda de la puerta encontrarás una **mina lapa** y el **repuesto del helicóptero**. Antes de bajar hasta el muelle, vete a rescatar a la pobre Alex. Para ello, vuelve a la celda, habla con ella y coloca la mina en la puerta; acto seguido retrocede un poco para que la bomba no explote encima del magullado Cord y corre hasta el muelle, una vez allí, coloca el repuesto en la nave, y escapa de la isla antes de que la base de Nagarov estalle y pase a ser historia.

Misión cumplida.

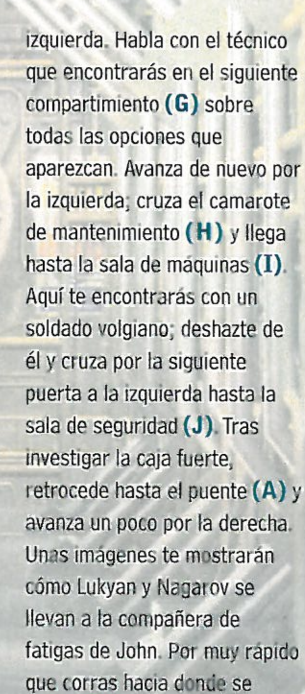

En esta sala encontrarás el repuesto y una mina lapa.


Para poder activar el puente del muelle, regresa hasta este punto, recoge la célula de energía y luego vuelve a la sala de control.

9ª MISIÓN: El Submarino







Nada más recuperar el control de Cord, dispara a los guardias que verás en la cubierta del submarino. Después avanza hasta las escalerillas y baja hasta el puente **(A)**. En este lugar encontrarás más guardas; elimínalos. En las instalaciones no habrá más de dos caminos a elegir, así que no tendrás demasiados problemas. Ve por el camino de la derecha, y entra en el siguiente camarote **(B)**; deshazte del guarda que hay dentro y avanza hasta el siguiente **(C)**. La puerta que encontrarás al final no se puede abrir por ahora, pero el ascensor de la derecha funciona, así que úsalo para llegar a un nivel inferior.

En el siguiente camarote **(D)** verás varios ordenadores y unas escalerillas. Estas te llevarán hasta un pasillo **(E)** con una salida al fondo y dos soldados de Nagarov que impiden que pases. Deshazte rápidamente de ellos y métete en la sala de control **(F)**; dentro, a la izquierda, hay una caja fuerte. Investígala para obtener un **código secreto**. Después podrás volver al puente **(A)**, usando el ascensor que hay en el centro de la sala.

De nuevo en el principio, opta esta vez por el camino de la izquierda. Habla con el técnico que encontrarás en el siguiente compartimiento **(G)** sobre todas las opciones que aparezcan. Avanza de nuevo por la izquierda; cruza el camarote de mantenimiento **(H)** y llega hasta la sala de máquinas **(I)**. Aquí te encontrarás con un soldado volgiano; deshazte de él y cruza por la siguiente puerta a la izquierda hasta la sala de seguridad **(J)**. Tras investigar la caja fuerte, retrocede hasta el puente **(A)** y avanza un poco por la derecha. Unas imágenes te mostrarán cómo Lukyan y Nagarov se llevan a la compañera de fatigas de John. Por muy rápido que corras hacia donde se están, **(C)**, no los alcanzarás.

Esta vez será el ascensor el que no funcione, pero encontrarás abierta la puerta que antes estaba cerrada. En esta nueva sala **(K)** hallarás al capitán del submarino. Habla con él hasta averiguar la combinación de su caja fuerte y cuando lo sepas vuelve hasta ella **(J)**.

Ya con una de las llaves en tu poder, dirígete hacia el puente, pero con cuidado, ya que antes de que puedas salir de la sala de máquinas, Lukyan aparecerá dispuesto a acabar contigo. En el forcejeo Cord perderá su arma, así que atento a la hora de recuperar el control para poder golpearle y mandarle al otro barrio.

Ahora queda lo más divertido. Vuelve corriendo y sin arma hasta el puente **(A)**. Investiga el ordenador que hay en el centro del compartimiento y conecta la llave que cogiste en la caja de seguridad. Nada más terminar, aparecerá Nagarov, pistola en mano, para meterte un poco de miedo. Habla con él todo lo que quieras, o mejor, escucha todo lo que él tiene que contarte y cuando quede atrapado por una viga, regístrale para conseguir una pequeña llave. Desde este momento vas a contrarreloj; antes de que los misiles sean lanzados, coge el ascensor que quedará detrás de Nagarov, abre de nuevo la caja fuerte del camarote inferior y recoge la otra llave de los dispositivos del misil. Ahora, vuelve al puente para introducir la llave antes de que sea demasiado tarde.

Ya sólo te queda rescatar a la pobre Chi. Para ello, ve hasta el camarote del ascensor que bajaba hasta el pasillo **(E)**, y libérala con la llave pequeña que cogiste del bolsillo de Nagarov. Por último, regresa al puente, sube por la escalerilla para encontrarte con Alex, y prepárate para el emocionante final de película que te espera allí arriba.


Después de que Nagarov secuestre a Chi, entra en el siguiente compartimiento y habla con el capitán para conseguir su llave.


Tras conseguir la primera llave, tendrás que pelear Lukyan.


Usa la llave pequeña que cogiste a Nagarov para soltar a Chi.

Darkstalkers 3

La cara divertida... de la lucha

Si queréis sacarle todo el partido a este soberbio arcade de lucha en 2D no dudéis en echarle un vistazo a esta completa guía. A lo largo de estas páginas vamos a explicamos como realizar todos y cada uno de los sorprendentes golpes especiales de sus hilarantes luchadores, así como a contaros sus muchas peculiaridades. Por supuesto, os descubriremos cómo acceder a los personajes y opciones ocultas del juego. Probad a ejecutar estos golpes: os aseguramos que además de divertiros luchando vais a reiros como locos.

LEYENDA





En esta guía encontraréis una serie de abreviaturas y símbolos que han sido utilizadas para simplificar la explicación de algunos movimientos.
Para que no haya dudas, aquí podéis encontrar la explicación de esas expresiones:

P: Pulsa cualquier puño.
K: Pulsa cualquier patada.
LP: Pulsa puño débil.
MP: Pulsa puño medio.
HP: Pulsa puño fuerte.
LK: Pulsa patada débil.
MK: Pulsa patada media.
HK: Pulsa patada fuerte.
PP: Pulsa dos puños a la vez.
KK: Pulsa dos patadas a la vez.
PPP: Pulsa los tres puños al mismo tiempo.
KKK: Pulsa las tres patadas al mismo tiempo.
360: Cuando encontréis esta cifra tendréis que ejecutar la siguiente secuencia: → ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗, es decir, tenéis que pulsar por orden (y sin parar) todas las direcciones.
(2): Cuando este número acompañe a un EX significa que la barra de especiales debe estar en el nivel dos.
(3): Cuando este número acompañe a un EX significa que la barra de especiales debe alcanzar el nivel tres.
(GC): Significa que ese movimiento sólo puede ejecutarse como Guard Cancel, es decir, sólo cuando nuestro personaje bloquea un ataque.
(DFC): Significa que ese golpe sólo puede ser utilizado en el modo Dark Force Change.
(DFP): Significa que el golpe sólo puede ser ejecutado en el modo Dark Force Power.
(salto): Cuando aparezca detrás de un movimiento indica que ese golpe también puede ser ejecutado en el aire.
(EXP): Indica que especiales EX pueden ser ampliados en el modo Dark Force Power (DFP). De este modo, si activamos el Dark Force Power y ejecutamos un especial EX al que acompaña la expresión EXP, los efectos serán mayores.
⇦: La flecha hueca indica mantener presionada la dirección que se señala.

TÉCNICAS BÁSICAS

DARK FORCE: Nada más escoger personaje se nos ofrecen una serie de opciones decisivas para el desarrollo de la partida (defensa automática, velocidad...).
Sin embargo, el aspecto más relevante de estas opciones es la de escoger entre dos Dark Forces: Change y Power.
La diferencia entre ambos reside en que el Change otorga una habilidad especial a nuestro luchador durante el tiempo que dura la barra de Dark Force. Estas habilidades pueden ser entre otras, una duplicación del personaje o un mayor poder defensivo.
Por el contrario, con el Dark Force Power conseguiremos ampliar el poder de algunos especiales EX y recuperar algo de energía.





Independientemente del Dark Force que hayamos escogido, para activarlo tendremos que pulsar al mismo tiempo un puño y una patada de la misma fuerza (LP+LK, MP+MK ó HP+HK). Eso sí, para activar el Dark Force Change hay que tener la barra de especiales en el nivel uno, mientras que el DF Power requiere dos niveles de energía.

LLAVE ESPECIAL: Todos los luchadores pueden realizar un par de llaves pulsando MP o MK cerca del rival.
Sin embargo, algunos personajes tienen alguna llave adicional que encontraréis en la guía bajo el nombre de llave especial.

HABILIDAD EN DARK FORCE: En la inmensa mayoría de los casos, los luchadores pueden acceder a la habilidad que tendrían en el modo Dark Force Change desde el modo Dark Force Power. Para ello es necesario activar el Dark Force Power y a continuación ejecutar el movimiento indicado.

ATAQUES ES: Estos ataques no aparecen reflejados a lo largo de la guía, pues en realidad se trata de los golpes especiales ejecutados con dos puños o patadas en vez de uno sólo. Por ejemplo, en el caso de Demitri, si ejecutamos el golpe →, ↓, ↘ + P presionando 2 puños en lugar de uno, los efectos serán mucho más dañinos, aunque consumirá un nivel de la barra de especiales.

ESPECIALES EX: Son los golpes más dañinos del juego. En algunos casos requieren varios niveles de la barra de especiales.

GUARD CANCEL: Sólo pueden ejecutarse mientras bloqueamos un ataque, de manera que nuestro luchador romperá el golpe del oponente y contraatacará sin compasión. Por regla general, estos movimientos suelen ejecutarse de la siguiente manera: →, ↓, ↘ + P ó K
En algunos casos puede aumentarse el nivel de daños que infligirá el contraataque si ejecutamos el Guard Cancel pulsando dos puños o dos patadas. Es necesario tener un nivel en la barra de especiales.

ADVANCING GUARD: Pulsando repetidamente un puño o patada mientras bloqueamos un ataque conseguiremos que el rival retroceda.



DASH: Pulsad →, → ó →, ⇨ ó ←, ← o ←, ⇦.
El luchador dará un saltito hacia delante o hacia atrás.

BLOQUEO: Pulsando ← o ↙ conseguiremos protegernos de los ataques del oponente.

BLOQUEO AÉREO: Pulsando ← durante el salto nos defenderemos de los ataques aéreos del rival.

RETROCESO SEGURO: Si un ataque del rival hace caer al suelo a vuestro luchador, pulsad → ó ← + P ó K para que ruede por el suelo y se levante un poco más alejado del oponente.

CAÍDA DEFENSIVA: Si vuestro luchador cae presa de una llave del rival, pulsad → ó ← + MK ó HK ó MP ó HP. Reduciréis los daños del ataque. Sabréis que lo habéis hecho bien si aparecen las palabras "Tech. Hit".

REMATE: Cuando tumbéis al oponente con un golpe especial, pulsad ↑ + P ó K para golpearle mientras que está tumbado.



Si pulsáis dos patadas (KK) en vez de una, el golpe será mucho más dañino, aunque es necesario disponer de un nivel en la barra de especiales.

SISTEMA DE COMBOS: Los Combos son una sucesión de golpes encadenados que aquí siguen este esquema:
Si comienzas con LP puedes conectar con LP, MP y MK
Desde MK, puedes conectar con HP y HK.
Desde MP puedes conectar con MK, HK y HP.
Desde HP puedes conectar con HK.
Desde HK no es posible combinar con ningún otro golpe (es un final de Combo).

PROVOCACIÓN: Pulsa Select para que tu luchador realice una serie de gestos para provocar al oponente.

NOTA: Todos estos movimientos y los que encontrarás a continuación toman como punto de referencia al luchador situado en la parte izquierda, es decir, mirando hacia la derecha).

ANAKARIS

Golpes especiales

Coffin Fall:
↓, ↓ + P ó K (salto)

Royal Curse:
en salto, ↓, ↘, → + P

Inhale:
↓, ↙, ← + K (salto)

Disgorge:
↓, ↘, → + K (salto)

Cobra Blow:
←, → + P

Mummy Drop:
↓, ↘, → + P

Pyramidal Paradise:
en salto, ↓ ó ↘ + K

Pharaoh Warp:
←, ← ó ←, ⇦

Habilidad en Dark Force
Pharaoh Split (DFP):
LP, LP, ↓, MK, HK

Especiales EX
Gate of Hell (EXP):
←, ↙, ↓, ↘, → + KK

Pharaoh Magic:
MK, LP, ↓, LK, MP

Pharaoh Salvation:
HK, MP, ↓, MK, HP (2)

Pharaoh Decoration:
HK, MP, LK, ↓, LP, MK, HP (3)

Notas:
Si quieres desencajarte la mandíbula, prueba a pulsar Select mientras presionas los 3 puños.

Pulsa Select durante el especial **Pharaoh Magic** para cambiar su final.

Con el golpe **Inhale** se puede absorber los ataques especiales del rival, incluso algunos especiales EX. Los ataques "absorbidos" se devuelven ejecutando el golpe **Disgorge**.

DONOVAN

Golpes especiales

Release Sword:
↓, ↙, ← + K

Call Sword:
↓, ↙, ← + K

Thunder: ↓, ↙, ← + P

Blizzard Sword:
←, ↙, ↓, ↘, → + P

Flame Sword:
→, ↓, ↘ + P

Lighting:
←, ↓, ↙ + P, P, P...

Shred Dive:
en salto, ↓ + K

Habilidad en Dark Force
Slay Shred (DFP):
←, ↓, ↙ + KK

Llave especial
Swinging Sword:
→, ↘, ↓, ↙, ← + MP ó HP

Especiales EX
Spirit Crusher (EXP):
←, ↙, ↓, ↘, → + K

Change Immortal:
MP, LP, ←, LK, MK

Notas:
Donovan puede utilizar los golpes especiales **Call Sword** o **Thunder** después de haber ejecutado el ataque **Release Sword**.

Durante el especial **Change Immortal**, Donovan puede desplazarse arriba o abajo de la pantalla.

DEMITRI

Golpes especiales

Chaos Flare:
↓, ↘, → + P (salto)

Demon Cradle:
→, ↓, ↘ + P

Bat Spin:
↓, ↙, ← + K (salto)

Forward Cradle:
→, →, →, ↓, ↘ + P

Llave especial
Negative Stolen:
360 + MP ó HP

Habilidad en Dark Force
Dark Side Master (DFP):
←, ↓, ↙ + KK

Especiales EX
Demon Horde (EXP):
↓, →, ↘ + KK

Midnight Bliss:
↓, →, ↘ + PP

Midnight Pleasure:
LP, MP, →, MK, MK

Nota:
si pulsas dos veces adelante Demitri se "teleportará", pudiendo evitar algunos ataques del oponente.

B.B. HOOD

Golpes especiales

Smiling Missile:
⇦, → + P ó K

Happy Missile:
⇩, ↑ + P

Cheer of Fire:
→, ↓, ↘ + P

Shy Strike:
↓, ↙, ← + P

Tell me Why:
↓ + KKK

Jealousy Fake:
→, ↓, ↘ + K (GC)

Habilidad en Dark Force
(DFP) Nice Doll:
←, ↓, ↙ + KK

Llave especial
Sentimental Typhoon:
→, ↘, ↓, ↙, ← + MP or HP

Especiales EX
Apple for You (EXP):
→, ↘, ↓, ↙, ← + KK

Cool Hunting:
←, ↙, ↓, ↘, → + PP

Beautiful Memory:
←, ↙, ↓, ↘, → + KK

Nota:
B.B. Hood tiene un doble salto que se ejecuta al pulsar ↑ dos veces.



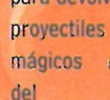
HSIEN KO

GOLPES ESPECIALES
Weapon Throw:
↓, ↘, → + P
Reflect Gong:
↓, ↙, ← + P (salto)
Guillotine Swing:
→, ↓, ↘ + P (salto)

LLAVE ESPECIAL
Spectral Slicer:
→, ↘, ↓, ↙, ← + MP ó HP

ESPECIALES EX
Rising Soul Blade:
←, ↙, ↓, ↘, → + KK
Spikes From Heaven:
LK, HK, MP, MP, ↑
Chinese Bomb (EXP):
←, ↙, ↓, ↘, → + PP

NOTA:
El golpe **Reflect Gong** es muy útil para devolver los proyectiles mágicos del rival.




FELICIA

GOLPES ESPECIALES
Rolling Buckler:
↓, ↘, → + P, P
Cat Spike:
→, ↓, ↘ + P
Delta Kick:
→, ↓, ↘ + K
EX Charge:
↓, ↓ + presionar KK
Pursuing Cat:
↓, ↓ + P
Wall Clutch:
en salto, ⇦ ó ⇨
Head Sit:
en salto, ⇩ ó ↓

HABILIDAD EN DARK FORCE
Kitty the Helper:
←, ↓, ↙ + KK

LLAVE ESPECIAL
Scratching Cat:
→, ↘, ↓, ↙, ← + MK ó HK

ESPECIALES EX
Dancing Flash (EXP):
←, ↙, ↓, ↘, → + PP
Please Help Me:
←, ↙, ↓, ↘, → + KK

NOTA:
El golpe **Pursuing Cat** debe ser ejecutado con el oponente tumbado.

Para ejecutar correctamente el movimiento **Wall Clutch**, Felicia debe estar muy cerca de uno de los extremos de la pantalla. De esta forma, quedará sujeta a la pared.

BISHAMON

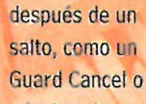
GOLPES ESPECIALES
Soul Stun:
←, ↙, ↓, ↘, → + P (salto)
Soul Summon:
← + P
Upper Slash:
→, ↓, ↘ + P (GC)
Storm Slash:
↓, ↘, → + P
Quick Slash (alto):
⇦, → + P
Quick Slash (bajo):
⇦, → + K

LLAVE ESPECIAL
Torture Slash:
360 + MP ó HP

ESPECIALES EX
Soul Torment (EXP):
cuando el oponente esté tumbado,
↓, ↓ + PP
Soul Choke:
→, ↘, ↓, ↙, ← + PP
Stone Sentence:
←, ↙, ↓, ↘, → + KK

NOTAS:
Sólo se pueden utilizar los golpes **Soul Summon** y **Storm Slash** después de ejecutar **Soul Stun**.

El golpe **Upper Slash** puede ser utilizado después de **Soul Summon**, nada más caer al suelo después de un salto, como un Guard Cancel o mientras te




OBORO BISHAMON

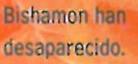
GOLPES ESPECIALES
Upper Slash:
→, ↓, ↘ + P
Crossed Upper Slash:
←, ↙, ↓, ↘, → + P
Demon Fingers:
→, ↓, ↘ + K
Heaven to Hell Slash:
↓, ↘, →, ↗ + P
Quick Slash (alto):
⇦, → + P
Quick Slash (bajo):
⇦, → + K

LLAVE ESPECIAL
Hell to Heaven Throw:
360 + MP ó HP

ESPECIALES EX
Soul Choke:
→, ↘, ↓, ↙, ← + PP
Stone Sentence:
←, ↙, ↓, ↘, → + KK
Soul Torment (EXP):
cuando el oponente esté tumbado,
↓, ↓ + PP

Soul Fist (DFP):
←, ↓, ↙ + PP

NOTA:
Oboro Bishamon es un personaje oculto. Para descubrirlo tenéis que acceder a la pantalla de selección de personaje, situar el puntero sobre Bishamon y presionar Select antes de escogerlo. Comprobaréis que el truco ha funcionado si el personaje cambia de color y los dos espíritus que acompañan a la versión normal de Bishamon han desaparecido.



SASQUATCH

Golpes especiales

Big Breath:
↓, ↘, → + P

Big Blow:
→, ↓, ↘ + P

Typhoon Kick:
→, ↓, ↘ + K

Ice Towers:
↓, ↓ + P

Big Swing:
360 + K

Big Brunch:
→, ↘, ↓, ↙, ← + P

Banana Trap:
←, ↙, ↓, ↘, → + Select



Habilidad en Dark Force

Super Armor:
←, ↓, ↙ + KK

Especiales EX

Big Ice Burn (EXP):
←, ↙, ↓, ↘, → + KK

Big Freezer:
←, ↙, ↓, ↘, → + PP

Big Sledge:
360, 360 + KK

Nota:
Super Armor (el golpe en Dark Force) varía dependiendo de los botones que pulsemos para activar el Dark Force.
Si utilizamos **HK+HP, Sasquatch** podrá lanzar unos pingüinos explosivos, mientras que si pulsamos **MP+MK** ó **LP+LK** activaremos una armadura especial.

VICTOR

Golpes especiales

Mega Forehead:
⇦, → + P

Mega Fist:
⇩, ↑ + P

Giga Knee:
→, ↓, ↘ + K

Gyro Crush:
↓, ↙, ← + P

Minimum Hop:
↓ + KKK

Elektro Victor:
Presiona cualquier puño o patada

Habilidad en Dark Force

Great Gerdenheim (DFP):
←, ↙, ↓, ↘, → + KK, P
Dependiendo de qué botones hayas utilizado para activar la habilidad Dark Force (LP+LK, MP+LK ó HP+HK), Victor dispondrá de ataques electrificados o de una llave especial con los botones de puño.

Llaves especiales

Mega Shock:
↓, ↘, → + K

Mega Spike:
360 + P

Body Break:
ejecuta cualquier llave, y pulsa ↓, ↑ + P antes de que la realice.

Especiales EX

Giga Brute (EXP):
→, ↓, ↘ + PP en DFP

Thunder Break:
⇩, ↑ + KK

Gerdenheim 3:
360, 360 + kk

Notas:
Si ejecutas **Electro Victor**, los golpes básicos de este personaje estarán cargados de electricidad, por lo que infligirán más daño durante el desarrollo del combate.

LILITH

Golpes especiales

Soul Flash:
↓, ↘, → + P (salto)

Shining Blade:
→, ↓, ↘ + P

Soul Spin:
↓, ↙, ← + K
(salto) (DFP)

Mystic Arrow:
→, ↘, ↓, ↙, ← + P

High Jump: ↓, ↑ ó ↖ ó ↗

Habilidad en Dark Force

Mindless Doll (DFP):
LP, LP, →, MP, HP

Especiales EX

Splendor Love (EXP):
→, ↓, ↘ + KK

Luminous Illusion:
LP, LP, →, LK,HP

Gloomy Puppet Show:
←, ↙, ↓, ↘, → + KK (2)

Nota:
El especial **Gloomy Puppet Show** consiste en crear secuencias distintias a partir de la combinación de botones. Con más de 30 puntos infligiréis más daño.

RIKUO

Golpes especiales

Sonic Wave: ⇦, → + P

Poison Breath: ⇦, → + K

Tricky Fish:
←, ← + K

Tricky Fish (DFC):
→, ↓, ↘ + K (GC)

Sea Emperor Dive:
en salto, ↓ + HK



Llaves especiales

Crystal Lancer:
→, ↘, ↓, ↙, ← + MP ó HP

Gem's Anger:
→, ↘, ↓, ↙, ← + MK ó HK

Especiales EX

Aqua Spread 1 (EXP):
→, ↘, ↓ + PP

Aqua Spread 2 (EXP):
→, ↘, ↓ + KK

Water Jail:
→, ↓, ↘ + PP

Sea Rage:
←, ↙, ↓, ↘, → + PP

Direct Scissors (DFC):
↓, ↓ + PP

Notas:
Los ataques **Sonic Wave** y **Poison Breath** dejarán al enemigo indefenso durante un corto período de tiempo.



PYRON

GOLPES ESPECIALES

Soul Smasher:
↓, ↘, → + P (salto)

Zodiac Attack:
→, ↓, ↘ + P

Orbiter Blaze:
en salto, ↓, ↙, → + K

Galaxy Trip:
←, ↓, ↙ + P o K (salto)

Rushing Burn:
→ + P

Cosmo Dive:
en salto, ↓ + P

HABILIDAD EN DARK FORCE

Shining Gemini (DFP):
↓, →, ↘ + PP

LLAVE ESPECIAL

Planet Burning:
→, ↘, ↓, ↙, ← + MP ó HP

ESPECIALES EX

Cosmo Distruption (EXP):
←, ↙, ↓, ↘, → + PP o KK

Piled Hell (DFP):
→, ↓, ↘ + KK (salto)



Q-BEE

GOLPES ESPECIALES

Crane R:
←, ↙, ↓, ↘, → + P (salto)

Delta A:
↓, ↙, ← + K (salto)

Rapid Sting (DFP):
pulsa K rápidamente (salto)

Rib Bone :
→, ↓, ↘ + K (GC)

Homing Dash:
en salto, →, → o →, ⇨

LLAVE ESPECIAL

Omni Mishigan:
→, ↘, ↓, ↙, ← + MP o HP

ESPECIALES EX

Q-Bee Slash (EXP):
→, ↓, ↘ + PP (salto)

Plus B:
←, ↙, ↓, ↘, → + KK (salto)

NOTA:
Si presionas arriba (⇧), Q-Bee se mantendrá en el aire durante un corto período de tiempo.

JEDAH

GOLPES ESPECIALES

Saw Blade:
↓, ↘, → + P (salto)

Imprisoner Claw:
↓, ↙, ← + P

Falling Impaler:
En salto, →, ↘, ↓, ↙, ← + P

Falling Saw Spin:
En salto, →, ↘, ↓, ↙, ← + K, P

Pain:
En salto, →, → o →, ⇨

HABILIDAD EN DARK FORCE

(DFC) Spregio:
→, ↓, ↘ + P (GC)

(DFP) Stregio:
→, ↓, ↘ + P

LLAVE ESPECIAL

Sangue:
→, ↘, ↓, ↙, ← + MK ó HK

ESPECIALES EX

The contract (EXP):
←, ↙, ↓, ↘, → + KK, K

Underground:
↓, ↓ + PP

NOTA:
Si pulsas Select + MK nada más finalizar un combate, Jedah ejecutará un "fatality" a su oponente.



LORD RAPTER

GOLPES ESPECIALES

Death Hurricane:
↓, ↙, ← + K (salto)

Skull Blade:
↓, ↑ + K (salto)

Hell's Gate:
←, ↙, ↓, ↘, → + K

Diving Stinger:
En salto, ↓ + K

Extended Attack:
→ + P ó K

Death Phrase:
→, ↓, ↘ + K (GC)

También puede ser ejecutado como un especial EX pulsando dos patadas, siempre y cuando sea realizado como un Guard Cancel.

LLAVE ESPECIAL

Zombie Punishment:
→, ↘, ↓, ↙, ← + MP o HP

HABILIDAD EN DRAK FORCE

Ultimate Undead (DFP):
←, ↓, ↙ + KK

ESPECIALES EX

Evil Scream (EXP):
→, ← + PP

Death Voltage:
→, ↘, ↓, ↙, ← + KK (salto)

Hell Dunk:
→, ↓, ↘ + PP

NOTA:
Lord Raptor puede andar mientras que está agachado.





MORRIGAN

Golpes especiales

Soul Fist:
↓, ↘, → + P (salto)

Shadow Blade:
→, ↓, ↘ + P

Vertical Dash:
↓, ↖ ó ↑ ó ↗

Flight Dash: →, → ó →, ⇨

Llave especial

Vector Drain:
→, ↘, ↓, ↙, ← + MP ó HP

Habilidad en Dark Force

Astral Vision (DFP):
LP, LP, →, MP, HP

Especiales EX

Valkyrie Turn (EXP):
→, ↘, ↓, ↙, ← + K, K ó P (salto)

Darkness Illusion:
LP, LP, →, LK, HP (salto)

Finishing Shower:
MP, LP, ←, LK, MK

Cryptic Needle:
→, HP, MP, LP, →



J. TALBAIN

Golpes especiales

Beast Cannon:
↓, ↘, → + P (salto)

Upper Beast Cannon:
→, ↓, ↘ + P

Second Cannon:
Después de **Upper/Beast Cannon**, pulsa cualquier dirección + p (salto)

Climb Razor: ↓, ↑ + K

Million Flicker:
↓, ↙, ← + P, P, P...

Quick Hop: ↓ + KKK

Llave especial

Wild Circular:
→, ↘, ↓, ↙, ← + MK ó HK

Habilidad en Dark Force

Mirage Body (DFP):
←, ↙, ↓, ↘, → + KK

Especiales EX

Dragon Cannon (DFC):
←, ↙, ↓, ↘, → + KK

Dragon Cannon (DFP):
←, ↙, ↓, ↘, → + PP

Razor Slice (EXP):
LP, MP, →, LK, MK

HUITZIL

Golpes especiales

Plasma Beam (alto):
↓, ↘, → + P

Plasma Beam (bajo):
↓, ↘, → + K

Missile Launcher:
↓, ↙, ← + P (salto)

Genocide Launcher:
←, ↓, ↙ + P

Plasma Trip: en salto,
↓, ↙, ← + K

Reflect Wall:
→, ↓, ↘ + P (GC)

Habilidad en Dark Force

Ray of Doom (DFP):
↓, →, ↘ + PP

Llave especial

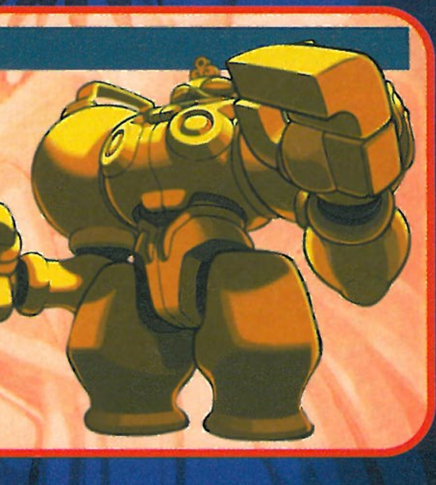
Circuit Breaker:
→, ↘, ↓, ↙, ← + MP ó HP

Especiales EX

Final Guardian B (EXP):
→, ↓, ↘ + KK

Energy Sphere:
←, ↓, ↙ + KK

Nota:
Si pulsas ↑ ó →, → durante un salto, Huitzil se mantendrá en el aire durante un corto periodo de tiempo.



SECRETOS Y COSAS OCULTAS

Descubre todos los "terroríficos" secretos de *Darkstalkers 3*.

CÓMO ACCEDER A TODAS LAS IMÁGENES DE LA GALERÍA DE ILUSTRACIONES:
Tan "sólo" tenéis que completar el modo Original Character con un personaje. Por si no lo sabéis, el último nivel de este modo de juego se alcanza cuando no aparezca el número de puntos de experiencia que se requiere para acceder al siguiente nivel, es decir, cuando a las tres categorías (Power, Energy y S.S: Gauge) no presenten un número, sino un espacio en blanco que indica que nuestro personaje ya no puede progresar más.
Una vez hayas completado este modo, puedes acceder a todas y cada una de las imágenes que aparecen en Collection, aunque también se pueden ver en un PC o un MAC sin necesidad de completar ningún modo de juego.

CÓMO ACCEDER A LOS MENÚS SECRETOS:
Debéis entrar en el menú de opciones y pulsar R1 para acceder al menú Ex Option





Al comenzar el combate, Marionette poseerá el cuerpo de un personaje, que será el que pasemos a controlar nosotros. eso sí, nuestro rival será exactamente el mismo luchado, circunstancia que se repetirá según vayamos pasando combates.







Mode y L1 para acceder al menú Dx Option Mode.
El primero, Ex Option Mode, aparecerá cuando nuestro personaje alcance un nivel seleccionado por la consola aleatoriamente, mientras que el segundo, Dx Option Mode, estará disponible cuando alcancemos el último nivel en las tres categorías de nuestro personaje.
A su vez, las imágenes de la galería irán apareciendo paulatinamente cada vez que aumentan los niveles de nuestro personaje.

CÓMO ENFRENTARSE A OBORO BISHAMON:

Oboro Bishamon es en realidad el último enemigo del modo Arcade. Para enfrentarse a él es imprescindible ganar todos los asaltos (es decir, no perder ni un sólo Round), no utilizar ningún Continue y ganar al menos dos combates con un especial EX concreto para cada personaje.
Este es el listado de especiales EX que cada personaje debe utilizar para acceder a Oboro Bishamon:

Jedah: The Contract
B.B. Hood: Beautiful Memory
Q-Bee: Plus B
Lilith: Gloomy Puppet Show
Demitri: Midnight Pleasure
Morrigan: Darkness Illusion
Anakaris: Pharaoh Magic
Victor: Gerdenheim 3
Lord Raptor: Hell Dunk
Hsien-Ko: Chinese Bomb
J. Talbain: Razor Slice
Felicia: Please Help Me
Rikuo: Aqua Spread
Sasquatch: Big Sledge
Bishamon: Soul Torment
Donovan: Change Immortal
Pyron: Piled Hell
Huitzil: Final Guardian B
Oboro: Soul Torment

CÓMO JUGAR CON OBORO BISHAMON:

En la pantalla de selección de personaje, presiona Select sobre Bishamon y escógelo con cualquier botón.
Aunque el nombre del personaje seguirá siendo el mismo, su color y sus movimientos cambiarán.

CÓMO JUGAR CON SHADOW:

Para escoger a este monstruoso ser debes situar el puntero sobre la ? que aparece en la pantalla de selección de personaje. A continuación pulsa cinco veces Select, manteniendo presionado este botón la quinta vez que lo pulses. Ahora sólo resta pulsar cualquier botón para escoger aleatoriamente un personaje, consiguiendo así que aparezca Shadow.
La gracia de Shadow consiste en que al finalizar un combate abandonará el cuerpo del personaje que controlamos para apoderarse del cuerpo del personaje derrotado, al que pasamos a controlar en el siguiente combate.

CÓMO JUGAR CON MARIONETTE:

Repite los pasos que has seguido para descubrir a Shadow, con la única diferencia de que esta vez debes pulsar siete veces el botón Select (manteniendo presionado el botón la séptima vez).
Este personaje imitará en todos los combates los movimientos del personaje al que nos enfrentamos.



CÓMO VER EL FINAL DE ANITA:

Para ver este final debes derrotar a Oboro Bishamon con cualquier personaje.

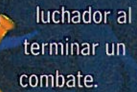
CÓMO CAMBIAR LA POSE DE VICTORIA AL FINAL DE UN COMBATE:

Nada más derrotar a un oponente pulsa el botón Select más un botón. De este modo podréis ver las distintas posturas que adopta el luchador al terminar un combate.











Colin McRae

Maestros del Rally



Estamos ante uno de los mejores juegos de velocidad de todos los tiempos. Con un planteamiento muy, muy realista y un control exigente, *Colin McRae Rally* puede poneros en más de un apuro a la hora de dominar todas sus posibilidades. Para solucionar vuestras dudas, hemos elaborado esta guía rápida donde encontraréis las claves para sacarle el máximo partido a vuestro coche preferido.

CONSEJOS GENERALES





USO DEL FRENO

Nivel novato: El uso del freno en este nivel no tiene ningún sentido. Los coches son pequeños, manejables y no cogen velocidades demasiado altas. Si te ves apurado en alguna curva simplemente suelta el acelerador y evitarás perder segundos sin necesidad.
Nivel Intermedio: Sólo las curvas cerradas exigen el uso del freno en este nivel. Soltar el acelerador unos metros antes de las curvas y adelantarte en los giros de éstas, es la clave. Luego, dentro ya de la curva, y cuando has enfilado el coche para su salida, acelera sin miedo para que se agarre a la carretera y salga con fuerza.
Nivel Experto: Aquí la cosa cambia bastante. No sólo hay que utilizar el freno con frecuencia, también hay que luchar contra unos adversarios mucho más peligrosos que arañan segundos a cualquier curva. Utiliza el freno antes de entrar a las curvas, porque si lo haces dentro, la fuerza de la gravedad te hará salir despedido de la carretera.

FRENO DE MANO

El freno de mano te puede valer como potente freno, pero no lo uses en terrenos resbaladizos (nieve, terrenos húmedos) y si lo utilizas como freno, hazlo siempre en las rectas y no tuerzas en ningún momento.

ADVERSARIOS

El más temible de todos ellos es, como no podía ser de otra manera, Colin Mc Rae. Tenle siempre como punto de referencia, y no te preocupes por la posición de los demás participantes.
Cada piloto tiene un tipo de terreno por el que se desenvuelve mejor, por lo que hay veces que te sacarán mucha ventaja en algunos tramos sin que tú puedas evitarlo. Mientras no sea Colin Mc Rae no te preocupes, ya flojearán en otros tramos.

DELIMITACIÓN DE LA CARRETERA

Las franjas que delimitan la carretera ralentizan la velocidad del coche, aunque en algunos terrenos se note menos que en otros. No te acostumbres a cortar en exceso las curvas, perderás segundos sin darte cuenta. En los tramos de Arena y nieve la disminución de velocidad es considerable, pero hay otros tramos, que tienen piedras pequeñas a los lados, en los que prácticamente no notamos un descenso en la velocidad. Es en estos tramos en los que tienes que tener cuidado, engañan bastante.

CUNETAS

Muchas veces el copiloto nos dice: "No cortes la curva". Se refiere a que no la tomes por dentro por la existencia de alguna zanja, nieve o barro acumulado. Hay una técnica con la que podéis recortar la curva a una velocidad alta, para que sea el barro el que os frene sin que os salgáis de la pista, y entrar a una velocidad superior a la normal en las curvas. Esto, aunque en un principio parece bueno, te hará perder más segundos que si la trazas como normalmente, por lo que te recomendamos que hagas caso a tu copiloto siempre.

MARCHAS

Si jugáis con marchas manuales, tendréis que estar muy atentos del sonido de las revoluciones del coche. En Colin Mc Rae, los efectos que produce un cambio de rasante o una pendiente en las revoluciones del coche están muy bien conseguidos, y esto os puede ayudar o causar problemas si no estáis muy atentos.
Si optáis por el cambio automático, no tendréis ningún problema porque la máquina efectúa estos cambios con mucha precisión.

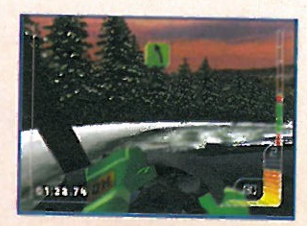
VOZ DEL COPILOTO

Es uno de los factores más útiles del juego al avisar con antelación de todo tipo de irregularidades del trazado, así como la dificultad de las curvas. Cuando tu control sobre el coche sea perfecto, las ayudas del copiloto te serán imprescindibles para hacer buenos tiempos en etapas por las que nunca has pasado o lo has hecho pocas veces y no las recuerdas bien.



CONTRAVOLANTES

Si hay algún juego que recrea a la perfección esta técnica, sin duda es *Colin Mc Rae*. El contravolante consiste en, una vez que estamos dentro de una curva, girar al lado opuesto de ésta para contrarrestar la fuerza de la gravedad, y encarar con éxito la salida de la curva. Ni que decir tiene que es esencial y obligado utilizar el contravolante en casi todas las curvas. Cuando utilices esta técnica, ayuda al coche con acelerones cortos y seguidos para enfilar mejor las curvas.



CONFIGURACIÓN

Al principio de cada etapa tendrás que elegir la mejor configuración para el coche. Hay etapas que constan de dos tramos, y la configuración hay que hacerla en función de los dos tramos. Elige la opción "ver etapas" y después de ver las características de cada una procura hacer una elección lo más equitativa posible.
El coche se puede configurar en 5 aspectos, que ahora te explicamos para que hagas la mejor elección posible.





NEUMÁTICOS

Super Deslizante: Especiales para asfalto, pero para ningún otro tipo de terreno. Hay tramos que tienen un tanto por ciento de dos tipos de terrenos (40% gravilla, 60% asfalto). Elige el del terreno de mayor porcentaje.
Estriado: Ideal en terrenos con gravilla, caminos de tierra, hierba tostada por el sol, incluso donde haya un poco de arena. Su banda de rodadura estriada se agarra a cualquier superficie que sea poco firme.
Estriado mojado: Especial para terrenos embarrados, fangosos, y para cualquier terreno húmedo. En el Rally de Montecarlo la nieve es húmeda y delgada; utilizar este tipo de neumáticos en esas condiciones, os dará mejor resultado que los clavos.
Clavos: Excepcionales para superficies con hielo o nieve en abundancia. Las ruedas van provistas de unos clavos que facilitarán el agarre en estas superficies pero serían fatales si las utilizáis en cualquier otra.

SUSPENSIÓN

Suspensión Ligera: Especial para terrenos escarpados y abruptos. Con ella perderemos precisión en la dirección y el coche se irá con más facilidad.
Suspensión Media: Normalmente es la más aconsejable para la mayoría de etapas, por el equilibrio que ofrece. Se hace ideal cuando hay cambios de terreno en un mismo tramo, ya que se adapta a cualquier superficie.
Suspensión Rígida: Con este tipo de suspensión se logra un agarre y precisión en las curvas más acentuado, pero no es aconsejable utilizarla en terrenos escarpados o accidentados. Recomendable en el Rally de Córcega y en algunas etapas de Montecarlo.



FRENOS

Fuerza Frenado Trasera: El coche tiende a sobrevirar (salirse de la calzada). Es parecido al efecto que produce el uso del freno de mano. No es recomendable en tramos mojados, porque el coche "culea" más de lo normal.

Fuerza Frenado Uniforme: No ofrece ningún efecto extra de control, lo que proporciona un rendimiento óptimo para la mayoría de etapas.

Fuerza Frenado Delantera: El coche tiende a subvirar, lo que hace que la conducción sea moderada. Utiliza esta configuración en tramos donde el coche tienda a derrapar: te permitirá controlarle mejor.

DIRECCIÓN

Sensibilidad Baja: Te ayudará en etapas con tramos abiertos, ya que la dirección se hará más pesada y el coche se irá menos. Esta configuración no es muy recomendable una vez que tengas un buen nivel de conducción.

Sensibilidad Media: Es el ajuste estándar para la mayoría de las etapas. Se consigue un equilibrio en la dirección, aunque en las curvas muy cerradas y a mucha velocidad puede no darnos tiempo a tomarlas con precisión.

Sensibilidad Alta: Especial para etapas con curvas muy cerradas. Cualquier toque en la dirección en una curva normal y te podrás salir fácilmente de la calzada. Tendrás que tener un buen nivel utilizando esta configuración.

RELACIÓN DE MARCHAS

Velocidad Máxima: Se gana en velocidad punta, pero se pierde aceleración. Ineficaz en la mayoría de etapas, ya que no suele haber tramos tan largos como para sacarle partido.

Velocidad Alta: Mucho más compensada que la anterior, esta configuración sí es eficaz en etapas abiertas. Se obtiene una buena velocidad punta sin perder demasiada aceleración.

Velocidad Moderada: La velocidad moderada da un equilibrio total entre aceleración y velocidad. Esta configuración es eficaz para la mayoría de etapas y es la que menos problemas te va a causar.

Buena Aceleración: A costa de disminuir un poco la velocidad, conseguirás una buena aceleración, que te será muy útil en etapas con muchas curvas. Su velocidad punta no está tan delimitada como la Aceleración Máxima.

Aceleración Máxima: Especial en etapas con curvas muy cerradas, pero a la larga poco útil. El coche no coge nunca una velocidad considerable, con lo que hay que conducir muy bien para sacar provecho a esta configuración.

LOS COCHES COLIN MC RAE

SEAT IBIZA KIT CAR EVO2

Potencia: 230 cv.
Velocidad Punta: 150 mph.
Tracción delantera.
Disponible: Nivel novato.

Aunque no tiene buena aceleración, el Ibiza cuenta con un buen agarre que hace muy asequible su conducción. El uso del freno es casi innecesario debido a su baja potencia. Un buen uso del contravolante te permitirá pasar sin apuros cualquier situación. En las curvas muy cerradas, basta con soltar unos momentos el acelerador para que no se desestabilice.



SKODA FELICIA KIT CAR

Potencia: 240 cv.
Velocidad Punta: 145 mph.
Tracción delantera.
Disponible: Nivel novato.

La nota más destacable del Felicia es su inestabilidad. Esto es debido a que cuenta con una potencia muy alta en relación a su peso. El agarre por tanto, es inferior al de otros modelos similares. Todo esto unido a que su diseño no es tan agradable como lo pueden ser el del Golf GTI o el de Ibiza, hace que no sea uno de nuestros modelos favoritos.



VW GOLF GTI KIT CAR

Potencia: 250 cv.
Velocidad Punta: 145 mph.
Tracción delantera.
Disponible: Nivel novato.

Aunque la potencia de los coches del nivel novato no es muy alta, con el Golf GTI empezaremos a sufrir las consecuencias de lo que puede acarrear una conducción temeraria. Su buena aceleración, su enorme manejabilidad y potente frenada, nos deparará más de una vuelta de campana. Unos cuantos tramos serán suficientes para familiarizarnos con él.



RENAULT MAXI MEGANE

Potencia: 250 cv.
Velocidad Punta: 140 mph.
Tracción delantera.
Disponible: Nivel novato.

Dentro de los modelos del nivel novato, el Maxi Megane es el más fiable y completo, gracias al equilibrio que ofrece en todas sus facetas: se maneja muy bien, tiene buena aceleración, y su distancia entre ejes le hace ser el más estable de todos. Si no quieres que se te quede en las curvas cerradas, utiliza el contravolante y deja el freno para los modelos superiores.



FORD ESCORT WRC

Potencia: 290 cv.
Velocidad Punta: 155 mph.
Tracción a las 4 ruedas.
Disponible: Nivel intermedio.

No tiene muchas diferencias con el Mitsubishi Lancer, aunque quizás sea un poquito más difícil de conducir debido a su menor estabilidad y mayor aceleración. Si consigues dominarlo bien puede ser una opción a tener muy en cuenta, aunque en los tramos muy abiertos deja bastante que desear.



SUBARU IMPREZA WRC

Potencia: 300 cv.
Velocidad Punta: 170 mph.
Tracción a las 4 ruedas.
Disponible Nivel intermedio.

Es el coche mejor equipado del nivel intermedio. Entre otras cosas porque es el que conduce Colin Mc Rae. Responde con absoluta fiabilidad a todas nuestras órdenes, es rápido, potente y se agarra muy bien en las curvas. Aunque no te fíes mucho, que no lleva piloto automático...



TOYOTA COROLLA WRC

Potencia: 290 cv.
Velocidad Punta: 160 mph.
Tracción a las 4 ruedas.
Disponible Nivel intermedio.
Es el coche más manejable del nivel intermedio. Tiene todos los ingredientes para hacer sombra a los demás coches de su clase, aunque no sobresale de manera especial en ningún aspecto. Su bonito diseño, y el haber sido el coche de Carlos Sáinz, son buenas razones para que sea uno de nuestros favoritos.



MITSUBISHI LANCER E4

Potencia: 300 cv.
Velocidad Punta: 160 mph.
Tracción a las 4 ruedas.
Disponible Nivel intermedio.
La relación de potencia y velocidad punta convierten al Lancer en el coche ideal para empezar el nivel intermedio. Destacan su excelente agarre y aceleración, que lo hacen eficaz en cualquier tipo de superficie. Eso sí, nos costará bastante más hacernos con un puesto de podio.



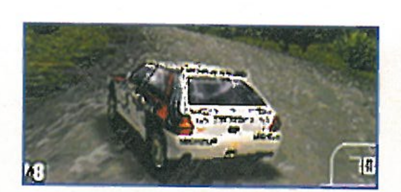
FORD ESCORT MK II

Potencia: 160 cv.
Velocidad Punta: 140 mph.
Tracción trasera.
Disponible Nivel Experto.
Ni se te ocurra coger este coche para una competición seria, porque este modelo de los años 80, aparece en el juego por motivos nostálgicos. 160 caballos de potencia al lado de los 420 cv del Lancia Delta o los 560 cv del Audi Quattro, definen perfectamente lo que puede dar de sí este Escort.



LANCIA DELTA INTEGRALE

Potencia: 420 cv.
Velocidad Punta: 185 mph.
Tracción a las 4 ruedas.
Disponible Nivel Experto.
Otro de nuestros favoritos. Pequeño pero matón, su conducción se convierte en un examen para cualquiera que se ponga a su volante. Ganador de Rallies desde hace algunos años, el Lancia Delta combina belleza, velocidad y nervio. Lo podrás conseguir ganando en el circuito cerrado de Córcega.



AUDI QUATTRO

Potencia: 560 cv.
Velocidad Punta: 210 mph.
Tracción a las 4 ruedas.
Disponible Nivel Experto.
Es el coche más potente y completo del juego, aunque para no salirte de la pista te hará falta algo más que reflejos. Será tu último premio, y lo obtendrás cuando ganes la etapa Super Especial de Reino Unido. El uso del freno antes de las curvas, es lo único que te salvará de dar vueltas de campana.



FORD RS 200

Potencia: 560 cv.
Velocidad Punta: 210 mph.
Tracción a las 4 ruedas.
Disponible Nivel Experto.
Aunque su potencia y velocidad punta son idénticas a las del Audi Quattro, su manejo es más complejo. La estabilidad es casi nula, por lo que en circuitos con muchas curvas no podrás apreciar su velocidad punta. Lo conseguirás completando en 1ª posición el circuito cerrado de Australia.



REPARACIONES

Los desperfectos que vayamos ocasionando al coche por irán mermando la capacidad de respuesta y velocidad y del vehículo. El tiempo que tienes para arreglar cada desperfecto depende del daño que sufra. La barra de daños se muestra al lado de cada pieza: a más daño, más ineficacia. Aquí te explicamos las consecuencias en la conducción y el orden de prioridad que debes llevar en las reparaciones:

1°) MOTOR
La velocidad y aceleración se verán disminuidas si el motor no está a punto. Las revoluciones subirán muy lentas, lo cual provoca que, aunque tengas la caja de cambios en perfectas condiciones, el coche no podrá ejecutar el cambio de marchas o lo hará sólo cuando cojas una pendiente. Es el primer factor a tener en cuenta en todas las reparaciones.

2°) CAJA DE CAMBIOS
Una transmisión en mal estado provoca que el coche no pueda subir más de un número concreto de marchas. A diferencia del motor, la velocidad sólo se verá rebajada por la marcha a la que circuléis, con lo que las revoluciones no se verán afectadas. Si no la arreglas a tiempo puede ser que no puedas ir ni en 3ª.

3°) MANIOBRABILIDAD
La maniobrabilidad incide directamente en la dirección. Notarás que el coche se torcerá para un lado cuando no toques la dirección. Cuanto más estropeada esté, más difícil te resultará el control del coche. Este síntoma, aunque no es el más grave porque no afecta a la velocidad ni a la aceleración, sí es molesto, ya que tenemos que estar en todo momento dando pequeños toques a la dirección para que el coche no salga de la pista.

4°) FRENOS
Los frenos sólo son de verdad importantes en el nivel Experto, ya que en los niveles Novato e Intermedio podrás pasar sin ellos. Sólo en las curvas muy cerradas los echaremos en falta. Un buen remedio para evitar problemas es dejar de acelerar un poco antes de lo habitual, y compensarás en gran parte la ineficacia de tus frenos.



5°) SISTEMA ELÉCTRICO
Es el factor menos preocupante de todos por una sencilla razón: sólo afecta en las etapas nocturnas.
Las consecuencias te las puedes imaginar, fallo en el alumbrado e imposibilidad de conducir en condiciones por un tramo nocturno. Presta un poco de atención y arréglalo sólo para las etapas nocturnas.

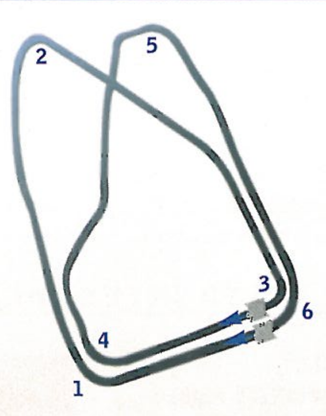


ETAPAS SUPER ESPECIALES

GRECIA

- •Clima: Despejado.
- •Tiempo: Mediodía.
- •Terreno: Gravilla con Polvo.

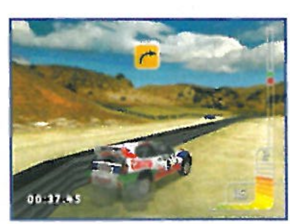
En esta primera etapa Super Especial, bastante lineal, correremos frente al mismísimo Colin Mc Rae. En la primera vuelta lo normal es que vayamos por detrás de él. Esto es debido a que nosotros corremos por fuera (Line 1), y él lo hace por dentro, con lo que nuestro trayecto es más largo. En el cruce de circuitos, seremos nosotros los que iremos por dentro, y si hemos hecho el trazado anterior en condiciones, nuestra ventaja debe aumentar. Mucho cuidado con los pronunciados cambios de rasante que pueden desestabilizar la dirección.



Si concluimos la etapa con éxito nos darán el discreto Ford Escort MK II.

CONFIGURACIÓN

- •Neumáticos: Estriado.
- •Suspensión: Media.
- •Frenos: Fuerza Frenado Uniforme.
- •Dirección: Sensibilidad Media.
- •Relación de Marchas: Buena Aceleración.



1.- ESCUADRA DERECHA: Intenta coger la curva lo más pegado a la derecha que puedas, sin soltar prácticamente el acelerador. Mientras más cerrada la cojas, mejor podrás encauzar la salida.



2.- ESCUADRA DERECHA: Cuidado con esta escuadra que es más cerrada que la anterior. Aquí deberás abrirte un poco más porque la cuneta derecha está un poco elevada y puedes volcar. Un toque de freno antes de entrar, no vendría mal.



3.- ESCUADRA DERECHA: Después de esta escuadra se produce el cambio de circuito. La técnica para pasar bien esta curva es idéntica a la 1ª escuadra. Si no has perdido de vista al Subaru de Colin, es que vas por buen camino.



4.- ESCUADRA DERECHA: Antes de entrar en la curva, toca un poco el freno y gira rápidamente lo más pegado posible a tu derecha. Ten cuidado de no chocar con la delimitación que puedes ver al lado izquierdo de la pantalla.



5.- HORQUILLA DERECHA: Es la única horquilla de todo el trazado, y no por ello la curva más difícil. La salida de esta curva es bastante abierta, lo que facilita la forma de cogerla. Pisa un poco el freno de mano antes de tomarla y será totalmente tuya.



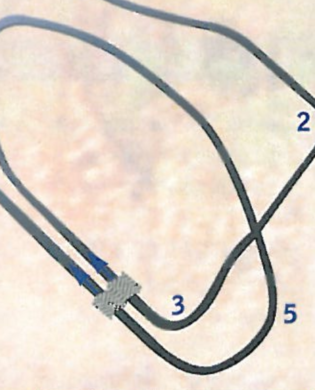
6.- ESCUADRA DERECHA: En la entrada a esta última curva presta atención, porque el Subaru Impreza suele entrar muy rápido y te puede desbancar del primer puesto. No te abras demasiado para que el coche no se aleje en exceso de la línea de meta.

AUSTRALIA



- •Clima: Despejado.
- •Tiempo: Anochecer.
- •Terreno: Gravilla con Polvo.

La principal dificultad de esta etapa Super Especial reside en que hay algunas curvas que nos aparecen de sopetón, sin dejarnos casi tiempo para responder adecuadamente. La anticipación en este tipo curvas, y la memorización precisa del recorrido son las claves fundamentales para conseguir un buen tiempo. El terreno tampoco ayuda, y es que la tierra acumulada de este circuito nos obliga a mantener y encauzar con mucha precisión el derrape. Cualquier descuido nos hará perder unos segundos imposibles de recuperar. En esta ocasión correremos contra el Mitsubishi Lancer E4 del piloto K. Backlung, y el coche que obtendremos como premio si quedamos primeros es el Ford RS 200.



CONFIGURACIÓN

- •Neumáticos: Estriado.
- •Suspensión: Media.
- •Frenos: Fuerza Frenado Uniforme.
- •Dirección: Sensibilidad Media.
- •Relación de Marchas: Velocidad Moderada.



1.- Dos derecha, en cinco derecha, se cierra: En esta doble curva, solo hay que prestar atención a la segunda, que empieza abierta para terminar cerrándose. Suelta el acelerador después de pasar la 1ª curva y utiliza el contravolante.



2.- Escuadra derecha: Pon atención al sobresalto que hay antes de esta curva y cuidado con los postes que delimitan la carretera. Cuando llegues a la curva intenta por todos los medios tomarla por dentro para evitar chocar con los muros del puente.



3.- Escuadra derecha: La siguiente escuadra se nos echa encima muy rápido y es bastante estrecha y cerrada. Frena un segundo antes de cogerla e intenta salir recto para enderezar el cambio de circuito. Ten cuidado con el muro de la izquierda.



4.- Escuadra derecha, pared: Si no sigues las indicaciones del copiloto, seguramente te empotrarás contra la pared que delimita por la izquierda esta curva. Se cierra de repente, obligándonos a cogerla muy pegados al borde derecho de la carretera.



5.- Sobre puente, larga cinco derecha, se cierra: Justo cuando saltamos por el puente, tenemos que ir ya enfilando el coche para coger la curva larga que se nos avecina. Lo ideal es salir del salto un poco torcidos a la derecha; un buen contravolante hará el resto.

CÓRCEGA

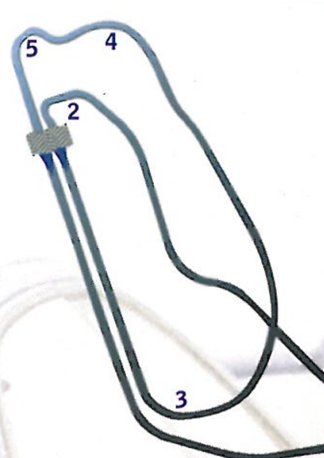


•Clima: Despejado.
•Tiempo: Mediodía.
•Terreno: Asfalto.

En el circuito cerrado de Córcega nos encontraremos de nuevo a Colin McRae como gran adversario.
La carretera es totalmente de asfalto lo que nos obligará a realizar las entradas a las curvas con más precisión que en otros terrenos. Pero puedes estar tranquilo, cuando le cojas el punto, verás que es más fácil de lo que parece. La clave consiste en coger las curvas en el momento justo, ni antes, ni después. Y, si la curva es muy cerrada o se cierra en su final, basta con soltar el acelerador unos segundos. Como siempre, debes acelerar cuando estés encarando el final de la curva. En la pantalla de configuración, la Relación de Marchas que viene por defecto es Velocidad Máxima; acuérdate de cambiarla a Buena Aceleración. Si finalizas primero recibirás como premio el Lancia Delta Integrale.

CONFIGURACIÓN

•Neumáticos: Super Deslizantes.
•Suspensión: Media.
•Frenos: Fuerza Frenado Uniforme.
•Dirección: Sensibilidad Media.
•Relación de Marchas: Buena Aceleración.





1.- Horquilla izquierda: Cuando te salga el cartel de señalización de la curva, deja pasar aproximadamente un segundo y suelta el acelerador. Tuerce en la dirección de la curva y, dentro de ella, aprieta de nuevo el acelerador. Así de sencillo.



2.- Cuatro izquierda, en escuadra izquierda: Toma la primera curva acelerando a tope, pero cuidado que la siguiente se junta prácticamente con ella y es más cerrada. Es el momento de soltar un poco el acelerador y pegarse lo máximo posible al interior de la curva para no chocar con la barrera.



3.- Larga cinco izquierda, se abre: Debido a la recta que precede a esta curva, cogerás una velocidad más que considerable, que es el verdadero peligro. Si no sueltas el acelerador a tiempo, es posible que vuelques. El final de la curva no te causará problemas porque es bastante abierto.



4.- Cinco izquierda, se cierra: También entrarás en esta curva con bastante velocidad, por lo que el coche puede responder bruscamente. Salir bien de esta curva es muy importante para poder coger bien el siguiente tramo, sin duda, el más difícil del recorrido.

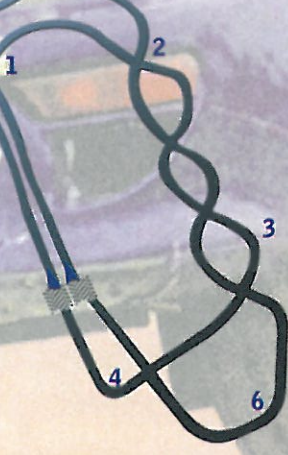


5.- Tres derecha, en cinco izquierda: Atención; dos curvas en zig-zag se proponen que no acabes el primero. Deberás dar dos volantazos seguidos sin dejar de pisar el acelerador (si te ves apurado suéltalo sólo un segundo). Superado el obstáculo, sólo falta encarar la línea de meta.

REINO UNIDO

•Clima: Lluvia.
•Tiempo: Mediodía.
•Terreno: Barro mojado.

La última etapa Super Especial te dará la oportunidad de conseguir la máquina más potente del juego: El Audi Quattro, una verdadera bestia. Viendo el recorrido del circuito, plagado de curvas, más de uno pensará que es el más difícil de todos, pero es el más fácil gracias a la considerable anchura de la carretera. Además, las vallas protectoras de las curvas impiden que nos salgamos de la pista, y, por si fuera poco, el barro mojado del terreno ayuda a derrapar durante largos segundos, con la única dificultad de encarar el coche con contravolantes. Lo único que te puede frenar es chocarte contra los bordes de los sobre puentes, así que presta atención.



CONFIGURACIÓN

•Neumáticos: Estriado Mojado.
•Suspensión: Rígida.
•Frenos: Fuerza Frenado Uniforme.
•Dirección: Sensibilidad Media.
•Relación de Marchas: Máxima Aceleración.



1.- Larga, cuatro derecha: La primera curva sirve perfectamente como muestra de la escasa dificultad que te vas a encontrar en este circuito. Son curvas amplias y delimitadas con una valla por el lado de la carretera que más peligro tiene.



2.- Sobre puente: Aunque te parezca mentira, a estas alturas sólo te debes preocupar por los muros de piedra que sujetan los sobre puentes por los dos lados. Si te acercas demasiado, puedes recibir un fuerte golpe frontal que te clave en seco.



3.- En escuadra derecha, sobre puente: Las escuadras ya no son lo que eran, y si no, echa un vistazo a ésta y lo comprobarás. Sólo tienes que tener cuidado de encararla bien para que el sobre puente no se convierta en un problema.



4.- Escuadra derecha: Similar a la curva anterior, aunque un poco más cerrada. Esta curva nos lleva derechos a tomar la recta de cambio al "Lane 1". No sueltes el acelerador aunque el copiloto te avise de una escuadra, porque su dificultad no merece la pena.



5.- Cuatro derecha: El único peligro que tiene esta curva, viene causado por la velocidad que puedes coger en la recta que la precede. En esta ocasión, un buen derrape seguido de un pequeño golpe contra la valla que delimita la carretera, es la mejor maniobra.



6.- Escuadra derecha, cinco derecha: Después de varios zig-zags de curvas, clavados del tramo anterior, vienen dos curvas muy amplias y sencillas que acaban en la recta final. Utilizando el contravolante las pasarás sin necesidad de dejar de acelerar.

Wild Arms

Para alcanzar tu sueño

¿Qué tienen en común un joven vagabundo, un amargado cazador de sueños y una princesa adolescente un poco tragona? Respuesta: su amor incondicional por su tierra natal, Filgaia. Si quieres vivir una apasionante y larguísima aventura únete a ellos en este viaje repleto de peligros e intenta salvar a todo un mundo de la destrucción. Todo depende de que sepas cuidar de tus héroes, les dirijas con inteligencia y combatas con valor contra todo tipo de infernales criaturas. Es un viaje largo y difícil, pero en estas páginas encontrarás todas las claves para recorrerlo sin demasiados sobresaltos. ¡Atrévete a entrar en la aventura de los Cazadores de Sueños!

UN JOVEN TROTAMUNDOS



Comienza con Rudy en el pueblo de Surf. Tras hablar con tu patrón en el establo, ve a la casa del alcalde (esquina superior derecha del pueblo) y habla con él para que te regale la herramienta Bombas. En cuanto terminéis de hablar, aparecerá un aldeano diciendo que un niño ha entrado en las Cueva de Bayas y que ha desaparecido. Antes de irte a buscarlo, rompe todas las cajas de madera que veas en el pueblo para recoger los objetos ocultos y habla con todos sus habitantes. Sal del pueblo y dirígete al Sur.

Una vez en la cueva, habla con el centinela para que te deje pasar. Avanza, recogiendo los objetos de todos los cofres que veas. Cuando te encuentres con una o más estatuas bloqueándote el camino, empuja las palancas que verás cerca de ellas para apartarlas. Acabarás llegando a un camino con un letrero advirtiéndote de que no lo vueles y de que retrocedas. Haz justo lo contrario, y llegarás a un punto de salvación. Salva el juego y sigue hacia delante hasta encontrarte con Tony, volando una pared falsa en el camino. Tony te dirá que ha ido a por una baya para curar a su padre. Vuela el muro detrás de él, métete dentro de la habitación, y coge la baya. Tras el terremoto, prepárate para luchar contra Zombi. Este es un jefe bastante duro a estas alturas del juego, por lo que lo mejor será que le ataques con tu ARMA. Tras la lucha, los aldeanos te echarán la culpa del desastre, y te pedirán que te vayas del pueblo y no vuelvas nunca más. Dirígete a Adlehyde, y una vez allí, cambia a Jack.



Cuando veas una estatua bloqueando tu camino, busca una palanca en sus cercanías. Si la empujas, la estatua se apartará.



Habla con el alcalde Pilfer para obtener las Bombas, la primera herramienta de Rudy.



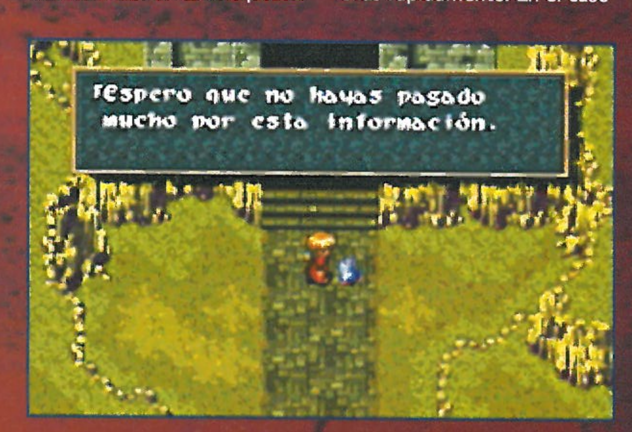




UN BUSCADOR DE TESOROS

Jack comienza el juego frente al Templo de la Memoria, un montón de ruinas que ya ha sido "explorado" antes, por lo que en su interior quedan muy pocos tesoros. Además, algunos de ellos están tras fosas, y por lo tanto imposibles de alcanzar, a no ser que lances a Hanpan a recogerlos. Utiliza a Hanpan también con los interruptores con forma de diamante que no puedas alcanzar, y en la habitación en la que hay que pulsar dos a la vez. Dejando a parte a los enemigos, los dos peligros del templo son las púas en el suelo y las lanzas en los muros. Para esquivar las púas, lo único que tienes que hacer es pasar por encima de ellas rápidamente. En el caso de las lanzas, corre lo más cerca que puedas del muro opuesto al que se encuentran, quedando así fuera de su alcance. Acabarás llegando al piso inferior del templo, en donde descubrirás la imagen holográfica de un Elw. Presta atención a lo que dice, y sal del templo en dirección a Adlehyde. Nada más llegar, cambia a Cecilia.









Cuando tengas que pulsar dos interruptores al mismo tiempo, ponte encima de uno con Jack y utiliza a Hanpan para pulsar el otro.

UNA JOVEN APRENDIZ DE MAGA

Tras tener la visión, sal y habla con la profesora de la otra aula que te regalará un Emblema para grabar hechizos. Ve a hablar con la chica de la biblioteca. Te dirá que se le han caído todos los libros, y que necesita el Magirreloj de la hechicera Anje para poder ordenarlos. Vete a hablar con Anje (en el piso de abajo) y te entregará el Magirreloj tras usar tu Prima sobre una piedra. Úsa el Magirreloj sobre los libros desordenados y todos se pondrán en su sitio, menos uno. Al cogerlo recibirás una llamada de socorro: la voz de tus sueños te dirá que está atrapada en la Biblioteca Sellada. Al preguntarle por ella a la hermana Mary te dirá que como Elegida de los Guardianes debes descubrir la Biblioteca tú sola.

Para ello, habla con la chica del pasillo a la izquierda del patio y con la que está en la ventana al lado del Gremio de Magia. Te dirán que las estatuas del patio se dan la espalda y que tienen un interruptor secreto. Dirígete al patio, no sin antes grabar un hechizo en tu Emblema en el Gremio de Magia, pulsa los interruptores de las estatuas, y cámbialas de posición empujándolas. Ponte entre las dos y utiliza el Prisma. Aparecerán unas luces de colores. Síguelas hasta el pasillo y verás que en una pared ha aparecido una piedra con un prisma como el tuyo. Utiliza tu Prisma y estarás en la antesala de la Biblioteca Sellada.

Tendrás que pasar por puertas selladas por magia o por cristales. Para franquear las primeras te bastará con utilizar el Prisma, y con las segundas tendrás que arrojar una caja contra los cristales. Una vez en la Biblioteca, recoge todos los objetos y lee todos los libros, ya que te ofrecen pistas interesantes.

Para poder pasar a la última habitación, tendrás que recoger los tres libros azules que verás por el suelo, y lanzarlos a la hoguera. Al hacerlo se abrirá una puerta secreta en el muro junto a las escaleras. Una vez en su interior, fíjate en un libro de la estantería de la derecha, que se llama De la Metálica. Ahora no lo podrás leer, pero memoriza su localización para más adelante. Acércate al libro de la mesa, y te las verás con el Jefe Final Libro de los Monstruos. Golpéale con hechizos de ataque como Flame, y no dejes nunca que tus puntos de vida bajen de 30. Al derrotarle liberarás al Guardián del Agua, Stoldark, que te entregará la Runa del Agua y te devolverá a la Abadía. Tras eso, lo único que tendrás que hacer es dirigirte al Noroeste, a Adlehyde.


Tras haber colocado las dos estatuas una frente de otra, sólo te falta utilizar el prisma para poder pasar a la Biblioteca Sellada.



Lee todos los libros, ya que ofrecen pistas sobre lugares a los que irás más adelante.





EL ALEGRE PUEBLO DE ADLEHYDE Y SUS ALREDEDORES.

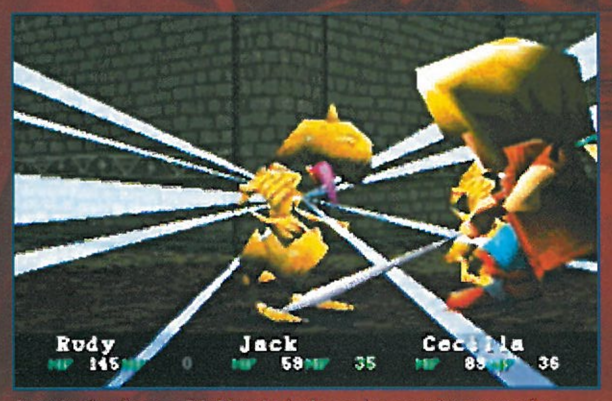
Al llegar a la ciudad con Cecilia habla con el rey y recorre el castillo y Adlehyde para recoger todos los objetos del lugar. Por último visita, en la casa con escaleras al norte de la posada, a la Profesora Emma. Es la encargada de la excavación de la tumba de Lolithia. Al hablar con ella, un grupo de trabajadores os interrumpirá gritando que los están atacando monstruos. Al oír esto, Emma te ofrecerá 500 monedas por limpiar la tumba de monstruos, advirtiéndote de que reúnas un grupo de amigos para realizar el trabajo. Es el momento de buscar a Rudy y Jack. Antes de salir de la ciudad, recarga el ARMA de Rudy en la posada.

La tumba de Lolithia se encuentra al norte de Adlehyde. Cuando llegues, debes hablar con Emma, que se encuentra en la habitación de la izquierda del segundo piso. Una vez en la Tumba tendrás que alternar al personaje que controlas para poder avanzar. Utiliza a Rudy para volar las rocas que bloquean tu paso u ocultan interruptores. A Jack y Hanpan para hacerte con los tesoros de los cofres explosivos (dorados), y a Cecilia para abrir las puertas selladas mágicamente. El recorrido por la tumba es bastante sencillo, son sólo problemáticos los puzzles de la segunda sala y el de la estatua alada. Para solucionar el primero tienes que llegar al balcón abierto situado en la parte más alta de la sala, cambiar el control a Rudy, saltar un par de balcones más abajo y volar un peñasco verde. Descubrirás un interruptor que abre y cierra paneles. Presiónalo una vez para salir, y ya fuera cambia a Jack para volver a pulsarlo con Hanpan. De esta manera accederás un tesoro oculto abajo, y podrás avanzar.

Para resolver el enigma de la estatua, tienes que pulsar el interruptor y colocar los cuatro cubos que aparecerán en las esquinas de la estatua. Aparecerá un pedestal que te permitirá acceder a una puerta tras la que aguarda el Jefe de la tumba, al que no te costará mucho derrotar si usas el ARMA de Rudy y la magia de Cecilia, reservando a Jack para utilizar las Bayas de Curación sobre los personajes más tocados. Una vez derrotado, métete por la puerta y descubrirás al Golem Lolithia. Ya sólo te queda informar a Emma de este descubrimiento.



En todas las posadas, siempre hay un individuo que se ofrece a recargar las ARMAS de Rudy.



Practica los Saques Rápidos de Jack con los enemigos normales, para tenerlos bien aprendidos cuando llegues a los jefes finales.





EL PRINCIPIO DEL FIN



En el festival puedes participar en varios juegos.



De vuelta en Adlehyde lo mejor es que duermas en la posada, aunque Cecilia se separará del grupo.
Por la mañana tendrás que ir al Festival Arqueológico (a la derecha de la ciudad) y dar con Emma para cobrar. En el festival hay un montón de juegos en los que participar. Si te decides a ello lo mejor será que compres flores, para aumentar tu suerte.

Cuando termines, habla con la pareja de la esquina superior derecha. Te pedirán que busques a un niño con un globo rojo que está tras la tienda de armas. Cuando le encuentres los demonios atacarán matando a todo el que encuentren. Dirígete al castillo. Allí te encontrarás con Cecilia rodeada de monstruos. Al salvarla, ella te dirá que las puertas del castillo se cerrarán en cinco minutos, y que la ayudes a salvar a todos los ciudadanos que puedas. Céntrate en los que se mueven: los demás ya están muertos. Vuelve al castillo y reúnete con el rey para escuchar las demandas de los demonios.

Ante la negativa del rey de entregar el Prisma, tendrás que escaparte por el pasaje secreto que lleva al pueblo. Ve a la cocina esquivando a los guardias y habla con el cocinero más cercano al muro izquierdo, que te abrirá el pasadizo.

Dicho pasadizo está repleto de cofres, y para acceder a algunos de ellos tendrás que usar a Hanpan. La salida se encuentra abajo a la derecha, poco después de un Círculo de Salvación. Te encontrarás con la ciudad totalmente devastada. Ve al centro para encontrarte con el líder de los asaltantes. Tras darle el Prisma, tendrás que luchar. Por muy duro que le golpees, serás incapaz de vencerle. Tras unos cuantos asaltos, se irá llevándose todas sus tropas y diciendo que no puede perder el tiempo contigo, momento en el que comenzará la escena del robo de los golems y de la muerte y funeral del rey.


Cuando los demonios ataquen, salva a toda la gente que puedas. Tienes cinco minutos antes de que cierren las puertas del castillo.

COMIENZA LA BÚSQUEDA

Tras hablar con Cecilia en su habitación y con el Ministro Johan en la Sala del Consejo de Guerra, registra el castillo para hacerte con nuevos objetos. Cuando termines, haz una paradita en el pueblo para aprovisionarte, y dirígete hacia el Oeste, hacia el Paso de la Montaña.

Esta localización está muy, muy oscura, pero pronto te encontrarás con la Herramienta Llama, que Jack podrá utilizar para encender las lamparas de aceite. Si ves rocas bloqueándote el paso, vuélalas con Rudy. Los dos objetos más importantes del Paso de la Montaña son el saque Ultrasónico y el Mapa Mágico. El primero lo aprenderá Jack en el pasaje de piedra entre las dos cuevas, al fijarse en las corrientes de aire, mientras que el otro está tras un muro falso, poco antes de la salida de la segunda cueva. Una vez recogidos estos dos objetos, ve al pueblo de Milana, al sur del Paso de la Montaña.

Aquí debes aprender sobre la Ermita de los Guardianes que se encuentra al Norte. Habla con los habitantes del pueblo y descubrirás que la Ermita está abandonada, y que su último cuidador fue el padre del propietario del pub. Ve a hablar con él (en la parte superior izquierda de la ciudad) para que te entregue la medalla y la canción de acceso a la sala secreta. Memoriza los números.

Otra localización de interés en Milana es la casa que de la esquina inferior derecha, que oculta un magnífico tesoro. Por desgracia, está protegida por un perro y de momento no podrás cogerlo.

Dirígete al Norte, por el puente, hacia la Ermita.


Vuela esta pared para obtener el mapa mágico que se oculta tras ella, y añadirlo a tu inventario.


En el Paso de la Montaña encontrarás la herramienta Llama. Utilízala para encender las lamparas, o para quemar los matorrales.





¡LO QUIERO TODO!
Por muy fuertes que sean tus personajes nunca está de más tener toda la ayuda disponible. Por eso ahora te indicamos todos los objetos que encontrarás en las distintas regiones de Filgaia. Siempre que veas un número delante, por ejemplo 2 Magizanas, nos estaremos refiriendo a 2 objetos que abundan en el juego, y que en principio puede utilizar cualquier personaje. Por el contrario, si no ves ningún número delante, Sombrero, nos estaremos refiriendo a un objeto único con una utilidad muy concreta, y que sólo le servirá a uno de los personajes.

Pueblo de Surf:
Herramienta Bomba, 2 Baya Curas, 1 Manz-fuerte, 17 Gella, 1 Manz-poder, 20 Gella.

Cueva de las Bayas:
50 Gellas, 50gellas, 1 Marca Santa, 1 Baya Cura, 1 Cargador, 1 Manz- poder, 1 Manz- ligera, 1 Manz Fuerte, Badana, 1 Baya Santa.

Templo de la Memoria:
5 Baya Curas, Guantes, Sombrero, 1 Manz- ligera.

Abadía de Curan y Librería Secreta:
Herramienta Magirreloj, 1Emblema, 1 Medicina, 2 Magizanas, 2 Baya Curas, Capucha, Runa Agua.

Adlehyde:
200 Gellas, 1 Emblema, 1 Manz- poder, Roca Luna, 1 Magizana,
1 Bálsamo, 3 Baya Curas, 1 Manz Fuerte, 1 Manz-ligera, 1 Antídoto,
1 Martillo.



EL SECRETO DE LOS GUARDIANES



Enciende los candelabros en el orden que te indicó el dueño del pub, es decir, 2, 10, 6 y 12, para acceder a la estancia secreta.



La Ermita es un impresionante edificio de dos pisos. Sube por las escaleras del fondo a la derecha al segundo piso, en donde verás una habitación con doce candelabros en el centro. Teniendo en cuenta que has entrado por el lado de la habitación que da a las doce, enciéndelos con la Llama en el orden de la canción que te dijo el propietario del pub, es decir: 2, 10, 6 y 12. Si lo haces bien, se encenderán solas las demás. Vuelve a bajar, dirígete a la puerta sellada del centro, y utiliza la Medalla para abrirla: accederás al nivel secreto del sótano. Cuando te dirijas hacia las habitaciones del norte, te encontrarás con otra sala con siete candelabros que tendrás que encender en el siguiente orden: 2, 5, 1, 6, 3, 7, 4, teniendo en cuenta que están ordenados en tres filas de izquierda a derecha y de arriba abajo.

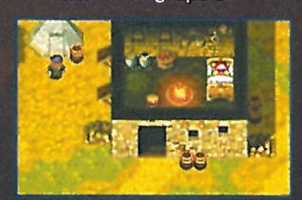
Pasada la habitación de los candelabros el grupo se separará, por lo que tendrás que volver a reunirlos en una habitación, yendo cada uno por un camino diferente. Según vayan llegando irán experimentado una serie de alucinaciones provocadas por los Guardianes, para determinar si son dignos de ser los salvadores de Filgaia. Tras hablar con ellos, se te encargará que impidas la resurrección de la Reina de los Demonios, y obtendrás las Runas de Viento, Tierra y Fuego, y la habilidad Fuerza Invocar Guardián. Al finalizar la escena aparecerás en un descampado. Equipa a cada personaje con la runa que prefieras. Te recomendamos



Arroja a Hanpan en diagonal para bajar las barreras que impiden el paso a Jack.

la del Fuego a Rudy y la de Tierra a Jack.

Dirígete hacia el Noroeste, hacia el pueblo de Baskar. Permanece en el pueblo lo justo para reaprovisionarte y hablar con el jefe, que se encuentra en la posada, y encamínate hacia el Monte Zenom, que se halla al norte del círculo de piedras del norte de Baskar.







LA PRIMERA DE LAS ESTATUAS

El Monte Zenom es una localización muy extensa, repleta de objetos, trampas y enemigos, por lo que lo mejor será que vayas con muchas Bayas Curativas, Martillos y Bálsamos.

Tu tarea es llegar a la cumbre para comprobar que la estatua del Guardián se encuentra a salvo, y el primer obstáculo con el que te encontrarás serán los sellos mágicos de las puertas. Para destruirlos, tendrás que empujar las estatuas de color negro y alinearlas con las de color azul celeste. Fíjate en su diseño. Tras eso, podrás avanzar hasta encontrar ramales de terreno cubierto de hierba seca que tendrás que quemar con la Llama.

En el primer tramo de terreno al descubierto, verás un saliente con cinco cofres



explosivos. Usa a Hanpan para recoger las cinco Bayas que contienen, y cuando vayas a irte contemplarás un desprendimiento de rocas que dará a Jack la pista que necesita para desarrollar el Saque Rápido Meteórico.

Al final de la segunda cueva, verás una puerta sellada, pero sin estatuas cerca. No te preocupes. El interruptor para abrirla se encuentra bajo el matojo de hierbas de la esquina inferior izquierda. Poco antes de llegar a la cumbre descubrirás un círculo de salvación. Salva la partida, cura a los personajes, repón



Quema los matojos con laLlama para poder pasar.



sus puntos de magia, y sube a la cima. Allí descubrirás que la estatua ha sido destruida por Belsek quien escapará lanzándote a la Viuda Orga.

Esta araña es dura de pelar y realiza ataques de unos 200 puntos de vida por golpe. La mejor combinación de golpes para destruirla es: Rudy con el ARMA, Jack con el saque Meteórico y Cecilia invocando



Empuja las estatuas oscuras hasta que estén alineadas con las de color azul celeste. De esa manera abrirás la puertas.

al guardián Stoldark. Una vez aniquilada, vuelve a Baskar para hablar con el jefe, que te dirá que aún quedan dos estatuas en las ciudades de Santo Centauro y Puerto Timney. Para llegar a ellas te recomendará que utilices los dispositivos de teletransporte de las pirámides Elw y te entregará el fuego Kizim, para que puedas poner en funcionamiento la que está cerca del pueblo, al noreste.

Una vez en la pirámide, ve por el pasadizo que hay tras la cascada de la izquierda, hasta la caldera. Arroja a su interior el Fuego Kizim, y activarás la pirámide.

Dirígete hacia la puerta central para entrar en el teletransporte y aparecer al norte de Santo Centauro.

LOS PROBLEMAS CRECEN



En Santo Centauro se han venido sucediendo misteriosas abducciones que tienen a los habitantes bastante nerviosos, por lo que te impedirán el acceso a la estatua del Guardián y a otros objetos interesantes como una llave Duplicador. Así pues, lo mejor que puedes hacer es tratar de resolver ese misterio. Todas las abducciones suceden en los alrededores de una vieja Torreta y para entrar en ella necesitarás la Llave Placa que guarda el policía de la casa bajo la estatua del Guardián. Con ella en tu poder, reaprovisiónate y dirígete hacia la torre, al noroeste.

El camino de ascenso está a la derecha, pero cerrado por unas barreras cuyos interruptores se encuentran en el camino de la izquierda. Así pues, explora primero el lado izquierdo para desactivar todas las barreras. Ya avanzando por la derecha, acabarás llegando a unas salas con puentes colgantes en las que tendrás que correr, ya que las losas se caerán a tu paso. En una de estas salas hay tres cofres, uno de ellos gris, que contiene otra ARMA, el Láser Prisma. Tendrás que abrirlo con Rudy.





En Santo Centauro se encuentra la primera llave Duplicador del juego, pero no podrás cogerla hasta volver de la vieja torreta.

Sube hasta llegar a una sala con tres puertas en una columna central que llevan al piso superior, cuya última protección es una puerta mágica. Tienes que pasar por las puertas de la columna en el siguiente orden: izquierda, derecha, izquierda. Tras la puerta mágica está Alzahad, que te atrapará en un campo mágico y te forzará a luchar contra Guante Noche, una especie de dragón muy resistente a la magia, pero fácilmente eliminable con los disparos de ARMA de Rudy, una combinación de Saque Desquiciado y Acelerador de Jack, y las invocaciones de Stoldark por parte de Cecilia. Muerto el bicho, verás que Alzahad se ha ido y que tú no puedes salir de la trampa. Afortunadamente aparecerán dos Cazadores de Sueños, Juana Calamidad y Mac Dowell, que por 2.000 gellas te sacarán. Paga y vuelve rápido a Santo Centauro.

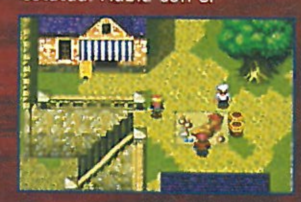
A UN PASO DEL ABISMO

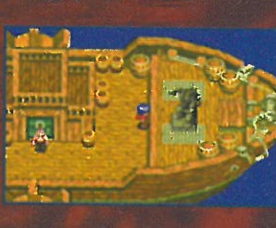
Cuando llegues descubrirás que la estatua ha sido destruida. Recoge de ella la Runa Santa, y los tesoros que no pudiste coger antes, como la llave Duplicador, que está en la casa del noroeste.

Sal corriendo en dirección sudeste, hacia la pirámide Elw, y desde allí a la ciudad de Puerto Timney, al oeste de la pirámide de llegada.

En Puerto Timney podrás hacer todo tipo de compras, pero no te despistes ya que tu objetivo es encontrar la estatua. Habla con el marinero de detrás de la posada. Al parecer su capitán, un tal Bartolomé, ha encontrado una estatua que guarda en su barco. Si vas al pub y hablas con Bartolomé, descubrirás que es la estatua que buscas. Para conseguirla tendrás que ayudar al capitán a encontrar un Cristalito que se halla en el Rodeo de la Muerte, en el desierto a la izquierda de la ciudad. Antes de ir, coge la llave Duplicador del cofre junto al vendedor de armas acercándote por detrás del pub.

Un poco más al norte de esa localización, hay unas cajas gigantes que deberás volar por los aires. En una de ellas está atrapado un ladrón, que te permitirá aprender un nuevo Saque Rápido con Jack: la Trucada. Después, cambia de armas, memoriza hechizos, salva la partida y vete para el desierto.



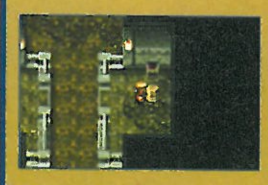






Para conseguir el segundo Duplicador, vuela el cajón grande que hay a la derecha del pub, y avanza todo recto hasta llegar al vendedor.

Tumba de Lolithia:
1 Baya Poción, 5 Baya Curas, 1 Manz- poder, 1 Manz- mística, Escudo Redondo, 1 Frutánimo, 2 Magizanas, 1 Manz Fuerte, 1 Emblema.



Pasaje Secreto:
1 Baya Poción, 1 Manz- poder, 1 Manz- mística, 2 Magizanas, 1 Manz Fuerte, 1 Manz- ligera, 120 Gellas, 3 Gellas.



Castillo de Adlehyde (tras el ataque de los demonios):
1 Magizana, 1 Manz- mística, 1 Frutánimo, 100 Gellas.

Paso de la Montaña:
1 Magizana, 3 Antídotos, 1 Baya Cura, Olive Branch, 1 Emblema, Mapa Mágico Herramienta Llama.

Milama:
Sombrero 10 Gal, Lazo, Banda de Metal, 1 Manz- mística, 1 Manz Fuerte, 1 Baya Cura, 1 Manz- ligera, 1 Manz- poder, 1 Baya Poción, 690 Gellas, 127 Gellas, 1 Rosa, Medallón.



Ermita:
2 Magizanas, 2 Emblemas, 3 Manz- místicas, Runa Fuego, Runa Viento, Runa Tierra

O CUANDO LAS COSAS SE COMPLICAN


Los peores ataques de Caos son el Sueño y el Silencio.

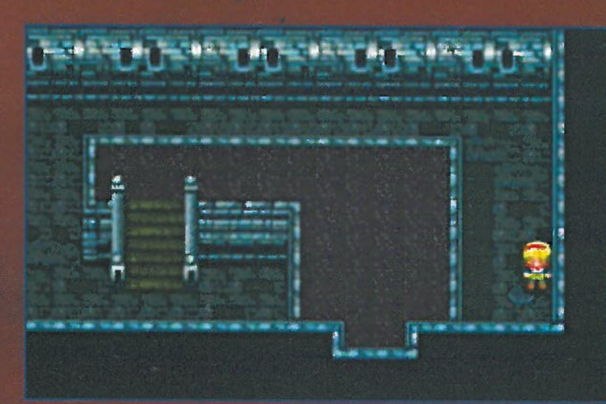

Empuja las estatuas al borde del podio para despejar la ruta.



El Rodeo de la Muerte es una localización bastante más sencilla de lo que parece. Tu objetivo es hacerte con el Cristalito, que se encuentra tras un pasillo bloqueado por cinco estatuas. Para acceder al pasillo busca por las habitaciones de la zona norte, hasta que encuentres dos interruptores en el suelo con forma de losa, cada uno en una habitación, que al accionar descubrirán dos escaleras secretas. Ahora, sólo tienes que buscar cinco habitaciones con una estatua subida en un pedestal en cada una, a las que tienes que empujar para despejar el pasillo de acceso al Cristalito.

Con él en tu poder el templo comenzará a derrumbarse. Tienes tres minutos para dirigirte al ramal central de la entrada del templo, volar por los aires un muro falso, enfrentarte al Jefe final, Caos, y salir. Tranquilo, en los combates el tiempo se detiene.

En lo referente al Jefe Final, sin duda alguna Caos es uno de los enemigos más duros de todo el juego. En su repertorio de ataques, junto a golpes de 300 a 400 puntos de vida, te encontrarás con ataques de sueño y de silencio, que pueden ponerte las cosas muy difíciles. No utilices contra él la magia de


Pisa el interruptor para que aparezca la escalera, y puedas así entrar en el corazón del Santuario para coger el Cristalito.

Cecilia, ya que casi no le afecta. Atácale con el ARMA de Rudy, con la habilidad Meteórica de Jack, y sobre todo con el Guardián de la Runa Santa, Ione Pava. No dejes nunca que tus puntos bajen de 450, o perderás irremediablemente. Una vez derrotado, podrás hacerte con la Runa de la Muerte. NOTA: Nunca utilices esta Runa contra un Jefe Final, porque son inmunes.

UNA BODA PASADA POR AGUA

De vuelta en Puerto Timney con el Cristalito, y tras entregárselo a Bartolomé en el Pub, la fanfarronería de éste te meterá en otro lío: ni más ni menos que realizar una boda falsa con él a bordo de su barco, el Golosinas. En fin, ¡qué se le va a hacer! Una vez a bordo del Golosinas, habla con todos los marineros para obtener pistas acerca de lo que tendrás que decir en la ceremonia. Cuando hayas terminado habla con el tripulante que hay al lado del loro para dormir. De todas maneras, en el caso de que no te aclares con las indicaciones de los marineros, estas son las respuestas que debes decir:

La novia camina hacia delante.
Olivia Clare.
Bartolomé.
Golosinas.
Luna Vieja.
Derecha.
Cristalito.
8.
Lucadia.
Estoy muy avergonzado.
En cuanto hayas terminado de pronunciar estas palabras,


Salta lo más a la izquierda que puedas para coger la corriente que te llevará a la pista del Saque Hoja Cura.



aparecerá Zed, un demonio desquiciado con aires de grandeza, que pretenderá destruir la estatua. Aunque no te costará mucho vapulearle no es más que un señuelo. Mientras luchas contra Zed, Lady Harken destruirá la estatua. Cuando todo haya terminado, acércate a las ruinas de la estatua para recoger la Runa Trueno, y habla con Bartolomé para conseguir la Herramienta Vara. Con las tres estatuas destrozadas, sólo te queda tratar de recuperar el Prisma del hogar de los demonios, el reino de Ártica. Así pues, dirígete a la pirámide Elw al suroeste de Puerto Timney, y usa las llaves Duplicador para volver a las cercanías de la ciudad de Milana, y desde ella a Río Arenoso. Utiliza la herramienta Vara para poder



hablar con el mono, y síguelo a través del pasaje oscuro de la derecha: sigue recto hasta que no puedas avanzar más, y luego gira a la izquierda.

Es bastante fácil perderse en las cuevas de Río Arenoso, por lo que lo mejor será que sigas estas indicaciones. A la salida del pasaje oscuro, te encontrarás con una puerta. Métete por ella, y baja por las dos siguientes escaleras que veas. Tras eso, vete a la derecha y baja otra escalera, hasta que llegues a otra puerta. Métete por ella, y sube hasta arriba del todo, hasta llegar a un muro falso que deberás volar para obtener el Orbe de Poder. Tras cogerlo, sigue hacia la izquierda, hasta que llegues a un puente roto. Colócate lo más a la izquierda que puedas en el puente, para



que cuando te tires al río caigas sobre la corriente izquierda. Esta corriente te llevará a unas escaleras que dan a una habitación con un círculo de salvación, y tras él a una bifurcación del camino. Si vas por el sur y sigues todas las puertas, acabarás llegando a la salida. Si optas por entrar en el río, acabarás llegando a una habitación con dos antorchas apagadas y una inscripción en la piedra. Enciende las antorchas y Jack obtendrá una pista para el Saque Hoja Curativa, su única habilidad curativa.

Tras eso, vuelve a meterte en el río, y llegarás cerca del principio. Una vez allí, sólo tienes que repetir el camino hasta volver a llegar a la encrucijada, pero optando esta vez por el camino que va hacia el sur.

EL CEMENTERIO DE BARCOS



Coloca una bomba en la ruta de Gigamantis para hacerle salir.



A estas alturas debes estar bastante tocado, aunque con muchos gellas en el bolsillo. Cambia tu equipo, mejora las ARMAS de Rudy, descansa y habla con los ciudadanos. La chica de pelo verde a la izquierda del herbolario y de la tienda de armas te indicará cómo pasar al Jardín del Placer. Tras eso habla con Dave, en la casa de la esquina inferior derecha de la ciudad, que te encargará el rescate del brazalete de su mujer en el Jardín del Placer, y vete para ya, al desierto.



Una vez allí, recuerda las indicaciones de la chica de pelo verde, y tras salir del teletransporte, métete por la puerta de la derecha y sal por la de la izquierda. Llegarás a un pasillo plagado de ventanas, entre las que hay una puerta camuflada. Introdúcete por ella, y vete hacia el norte y hacia la izquierda hasta que llegues a un pasillo que se cruza con otros dos. Ve hasta el final del pasillo, baja hacia el sur, y luego gira al oeste. Encontrarás un interruptor. Púlsalo y retrocede hasta la primera intersección, baja por la derecha y métete en el teletransporte. Sigue bajando recogiendo por el camino la llave Duplicador, hasta que llegues a una habitación arenosa en la que algo repta bajo tierra. Pon en su camino una bomba, calculando que explote cuando pase, y el Jefe Gigamantis saldrá al descubierto. Ve hacia él para pelear. Vencer a Gigamantis no te supondrá un gran problema, siempre que le ataques con el ARMA más potente de Rudy, con el Meteórica de Jack, y que Cecilia le tire los hechizos de Arm Down y Valkirye, todo ello aderezado con las oportunas invocaciones a Stoldark y las curaciones cuando se necesiten.

Una vez eliminado, coge su cabeza y arrójala contra el cristal para abrir la barrera de la puerta sur, y coger así la Herramienta Garfio. Dirígete al norte, hasta que llegues a un pasillo que termina en un precipicio. Usa el garfio para llegar al otro extremo, y sube hasta llegar a una habitación con tres teleportadores. Métete en el de la izquierda, luego en el de la derecha y finalmente en el del centro para llegar a la habitación del brazalete. Cógelo y vuelve al Cementerio de Barcos.



Memoriza bien esta playa, ya que tendrás que volver a ella a por unos objetos tras los hundimientos del barco fantasma y del Golosinas.

UN VIEJO CONOCIDO

Tras entregar el brazalete a Dave, Jack obtendrá la Fuerza Visión Sónica. Al salir, verás que tu viejo amigo el Capitán Bartolomé ha llegado a la ciudad. Ve a hablar con él al muelle, y te hablará del barco fantasma que aterroriza a la ciudad. Duerme esa noche en la posada, y vuelve a hablar con él por la mañana para que te lleve al buque.

Una vez en él, baja por las escaleras hasta la planta de los camarotes, recogiendo los objetos que encuentres, encendiendo lámparas y cruzando abismos con el garfio. Cuando estés en la planta de los camarotes, ve primero al de más a la derecha del personaje para leer el cuaderno de bitácora, y luego al de más a la izquierda para accionar el interruptor, que abrirá el camino a la sala del tesoro y al enfrentamiento con el Capitán Geist.

NOTA: Ignora los cofres azules. Cuando el barco se hunda, llegarán a la playa del Cementerio de Barcos.

Geist es un Jefe muy fácil de vencer, ya que es muy vulnerable a los ataques sagrados. Unos ataques con el ARMA más potente de Rudy, y un par de ataques con la Visión Sónica de Jack, combinados con el hechizo Light Blow y alguna invocación a Ione Paua, acabarán rápidamente con él. Tras derrotarle, sal del barco y reúnete con Bartolomé. Agradecido te entregará el control del Golosinas y de todo lo que contiene.









Aldea Baskar:
98 gellas, 2 Baya Curas, 1 Manz- poder, 1 Magizana, 1 Emblema, 1 Manz-ligera, Fuego Kizim.



Monte Zenom:
6 Baya Curas, 1 Carta Suerte, Brazalete Azul, 1 Signo Secreto 1 Baya Poción, 1 Emblema, Magipalabra, Runa Cumbre



Primera Pirámide Elw:
Protector.

Santo Centauro:
1000 Gel., 1 Manz-ligera, 100 Gellas, 1 Emblema, 1 Manz Fuerte, 1 Magizana, 250 Gellas, Placa Llave.

Torre de los Monstruos:
1 Emblema, Escudete, 1 Cargador, 3 Cabritas, Láser Prisma.

Santo Centauro Despoblado:
1 Signo Secreto, 2 Baya, 1 Carta Suerte, Hueso, 1 Cargador, 1 Manz-poder, 1 Duplicador, Runa Santa.



Puerto Timney:
1 Manz Fuerte, 480 Gellas, 30 Gellas, 1 Emblema, 2000 Gellas, 1 Frutánimo, 1 Duplicador.

Rodeo de la Muerte:
3 Emblemas, 1 Magizana, 1 Baya, Carillón, 1 Manz-ligera, 1 Manz Fuerte, 1 Manz-mística, 1 Manz-poder, Cristalito, Runa Muerte.

VACACIONES EN EL MAR



Empuja el pilar violeta hasta que quede más o menos a la altura del marrón, para poder luego volver arrojando el garfio sin pisar la lava.

El Golosinas es incapaz de viajar por aguas poco profundas, por lo que no podemos ir a Ártica. Así pues, tendremos que utilizarlo para ir con él a localizaciones a las que no hemos podido ir antes, como la ciudad de Rosetta, al sur de Cementerio de Barcos, en el extremo opuesto de la isla.



En dicha ciudad, además de armarte hasta las cejas, debes hablar con Mariel, una chica Elw que se quedó en Filgaia cuando el resto de su raza se marchó, 1.000 años atrás. La vivienda de Mariel se encuentra en la esquina inferior derecha de la ciudad. Para lograr que te hable, quédate mirando la flor que tiene en su jardín. Tras la escena, la convencerás para que vaya contigo al monte a recoger la hierba Arnica para curar al alcalde de Rosetta. Con esto habrás terminado todas tus tareas en Rosetta, pero cuando estés apunto de salir te encontrarás con Juana Calamidad, que te propondrá que asaltéis Trampa Volcán, un templo al noroeste de Cementerio de Barcos, y en el que junto a un inmenso tesoro se dice que está la Cuchilla del Guardián, la espada definitiva. Accede, y ve para allá.

Nada más volar la puerta te encontrarás con habitaciones plagadas de lava y tesoros, para cuya obtención lo mejor será que utilices a Hanpan. A veces tendrás que utilizar el Garfio para desplazarte sin quemarte, por lo que fíjate en que tengas pilares para clavarlo, tanto para la ida como a la vuelta. En caso de que no tengas un pilar en el que clavar el garfio para volver, antes de irte busca un pilar violeta, ya que pueden empujarse y colocarse donde los necesites.

Una vez haya obtenido otra ARMA, el Propulsor, baja dos pisos por las escaleras de la derecha. Así llegarás a la sala del tesoro, en donde Juana y su ayudante se quedarán buscando el tesoro y la espada. Tú vete por el camino de la izquierda, hasta que llegues a una habitación cerrada, con una entrada cubierta con ladrillos. Cuando te acerques a ella, explotará y surgirá Zed. Aunque ahora pega un poco más duro que antes, si repites la técnica de antes, podrás eliminarlo sin problemas. Tras vencerlo, ve por donde apareció, graba la partida, y prepárate para enfrentarte a Belsek.

Belsek es muy lento, pero bastante duro. Atácale con el ARMA más potente de Rudy, y cuando tenga fuerzas para apuntar, cambiar al Propulsor. Jack, que utilice el Meteórica, y la Visión Sónica. Cecilia, que tire el Arm Down al empezar, y que luego restaure la salud del grupo. Con esta técnica, tardarás un poco, pero lo derrotarás seguro. Coge la Malicia Roja y dirígete a la entrada del templo que comenzará a desmoronarse pronto.



NO HAY UNA SIN DOS, NI DOS SIN TRES

El Tripilar es la localización del Mar Interior en la que descansa la Virtud Azul, una piedra que junto a la Malicia Roja permite abrir la ruina del Lecho del Gigante.
En ella, los personajes tendrán que subir cada uno por un lado, Jack izquierda, Cecilia centro y Rudy derecha, para llegar al sexto piso. En su camino, Jack se encontrará con una estatua que lo retará a duelo. Acepta, y tras derrotar a tres tandas de enemigos, adquirirás la pista para el Saque Dividida.



Arroja la caja contra el cristal para abrir la puerta.





Una vez en el sexto piso, acciona con cada personaje los globos luminosos de cada estatua. De esa manera te enfrentarás al Mago Zorro, un Jefe Final bastante duro, con el que probablemente gastarás todo el cargador del Cañón de Mano de Rudy. Para derrotarle, utiliza la combinación ARMA, Meteórica y Virtud Sónica y hechizo de curación, que ya va siendo habitual a estas alturas del juego. Tras eliminarlo, obtendrás la Virtud Azul. Con él en tu poder, dirígete al Lecho del Gigante, en el Noroeste del Cementerio de Barcos, y colócalo en el orificio izquierdo de la puerta. Después coloca la Malicia Roja en el derecho, y se abrirá la puerta. Esta ruina está repleta de trampas de lanzas y púas, por lo que lo mejor será que corras, aunque con cuidado, ya que algunas habitaciones dan a repisas que a su vez dan a precipicios.

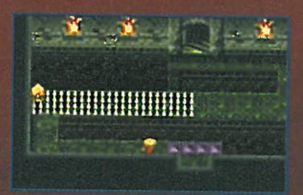
En las habitaciones en las que para desplazarte necesitas el garfio, antes de dispararlo fíjate bien en que no haya un orificio de salida de lanza cerca del pilar al que apuntas, ya que si lo hay dispararás la trampa nada más aterrizar. En estos casos, busca una manera alternativa (otro pilar) para pasar.



Lleva a los tres personajes al último piso, y acciona con cada uno el globo azul de las estatuas que se encuentran allí.

Cuando llegues abajo del todo, descubrirás otro Golem. Para accionarlo, vuelve a Adlehyde para hablar con Emma Para estas situaciones el hechizo de Escape es muy útil, por lo que si no lo tienes, conjúralo lo antes posible. Tras comentarle lo del Golem, te acompañará al Lecho del Gigante, lo que dará comienzo a una escena animada en la que el Golem de Tierra se unirá a tu grupo.

Con él podrás atravesar las zonas acuáticas poco profundas, a las que el



Golosinas no podía acceder, y lo que es mejor todavía: mientras te encuentres en su interior no serás atacado por ningún enemigo. Tu primer destino debe ser la Corte Seim, una ciudad refugio para huérfanos, que se encuentra al Sudeste del Lecho del Gigante. En ella



podrás aprovisionarte con unos cuantos amuletos, y lo que es más importante: hablar con Maxwell, en el sótano de la casa grande, lo que te permitirá ver una breve escena en la que Rudy recordará su infancia con el viejo Zepet.

Tras la escena te hablará de la torre Epitah Sea, que se encuentra al este, y en la que se supone que hay una Runa Conductor, que junto a la que él ya tiene te permitirá aumentar el poder del Golem de Tierra. Antes de irte, te dará la llave Cuerda para que puedas entrar. Descansa,



repón la munición, salva la partida y encamínate hacia la torre de marras.





Golosinas: 5000 Gellas, 1 MegaBaya, 1 Carta Suerte, 1 Ánimo Total, Herramienta Varita, Runa Trueno.

Río Arenoso: 3 Manz Fuertes, 3 Manz-poder, Orbe de Poder, 1 Carta Suerte.

Cementerio de Barcos: Serenata, 1 Manz-ligera, 1 Manz- poder, 1 Manz Fuerte, 1 Baya Poción, 1 Martillo, 1 Frutánimo. Tras el hundimiento del Buque Fantasma: Aspa, 1 Cabrita, 1 Emblema.

Jardín del Placer: 2 Emblemas, 1 Duplicador, Brazalete, Runa Flash, Garfio.

Barco Fantasma: 4 Baya, Pociones, 1 Signo Secreto, 1 Magizana, 1 Carta Suerte.

Ciudad Rosetta: 498 Gellas, Sombrerón, Casco, Moneda 1 Gella, 1 Magizana, 1 Emblema, 1 Manz-poder, 1 Manz-fuerte



Trampa Volcano: 1800 Gellas, 1 Cargador, 1 Signo Secreto, Arpa de Plata, 2 Baya Pociones, 971 Gellas, 1 Magizana, 1 Carta Suerte, 1 Emblema, Propulsor, Malicia Roja.



Tripilar: 6 Baya Pociones, 1 Cargador, 1 Signo Secreto, 1 Magizana, Virtud Azul.

LAS CARTAS SOBRE LA MESA



Gracias a la herramienta patines podrás circular por las cintas transportadoras en el sentido contrario de su marcha normal.

Al llegar a la torre, descubrirás un antiguo mecanismo que está bloqueando el camino. Para poder franquearlo, utiliza la llave Cuerda sobre él, y sube por las escaleras. Camina alrededor de las cintas transportadoras para coger los objetos de los cofres. Dirígete al sur, y vuela la falsa pared que verás. Ve a la izquierda de la cinta transportadora, y luego súbete en ella para llegar a un interruptor. Presiónalo, y retrocede hasta llegar a un cofre, en cuyo interior hay una Magizana. Cógela y súbete encima de la cinta transportadora de tu derecha. Cuando llegues al final, vuela la parte débil del muro, y métete por la puerta de las escaleras. Llegarás a una habitación en la que quedarás atrapado, y en la que aparecerá Luceid, el Guardián del Deseo. Usa la herramienta Vara para hablar con él, y síguele hasta la puerta. Cuando se detenga, vuelve a hablar con él, y sube por las escaleras. Llegarás a una planta en la que la mayor parte de las habitaciones están cerradas. En una de ellas verás un hueco, y tras él un interruptor. Utiliza a Hanpan para presionarlo, y para coger el contenido del cofre explosivo: el libro Pájaro de Metal. Tras eso, pulsa el interruptor y vete a la habitación de la consola, introduce la contraseña





(Metal Bird), y métete por el pasadizo secreto que se abrirá en la habitación superior derecha. Sube por las escaleras y recoge la herramienta Patines. Úsalos para cruzar la cinta transportadora y volver al pasillo central de ese nivel, salva la partida, cruza la otra cinta transportadora y sube al siguiente nivel. Utiliza la llave Cuerda en los tres robots para dar otra pista de Saque Rápido (Tiro Explosivo) a Jack, y sube hasta la terraza. En ella te enfrentarás a Bomerang y a Luceid, dos de los enemigos más duros de todo el juego, por lo que lo mejor será que comiences el combate con tu salud a tope. Lo mejor que puedes hacer siempre que te enfrentes a esta pareja, es liquidar primero a Luceid, y luego ocuparse de su compañero. Rudy deberá usar el ARMA





más potente que tenga (el Propulsor es una opción muy recomendable). Jack por su parte debería centrarse en atacar con el saque Meteórico, y cuando tenga bastante fuerza su Visión Sónica, mientras que por su parte Cecilia debería lanzar primero un Cámara Lenta y luego un Armor Down, para posteriormente ocuparse de mantener sano al grupo.

Tras la lucha, coge la Runa Conductor y vuelve a la ciudad de Corte Seim. En ella, lo único que tienes que hacer es hablar con Maxwell y con Juana antes de irte a dormir para descansar.



Debes acabar primero con Luceid y luego con Bomerang.



¡NO PASARÁN!

Tras la escena corta, Cecilia, Jack y Rudy se darán cuenta de que Alzahad los ha engañado, y que donde piensa realmente atacar es en la Ermita Sagrada, al sudeste de Corte Seim. Ve hacia allí rápidamente.

La Ermita es una localización bastante fácil, con muy pocos puzzles a resolver, siendo el más complicado de ellos averiguar cómo han podido pasar los demonios dentro. Para ello, habla con el niño que dice que vino con ellos un perro muy grande, busca al perro, y descubrirás con horror como se transforma en un monstruo, con el que tendrás que pelear. Tras derrotarlo, vete a la habitación con la monja y los niños, y usa a Hanpan en el niño que teme a las ratas. De esta manera podrás hablar con la monja, y al terminar Hanpan te hará una serie de preguntas, a las que deberás responder lo siguiente:

1) Santo Centauro.
2) Acurrucado junto a tu cuerpo.
3) Atraviesan con humanos.
4) Van en los humanos.
5) Los aldeanos se transforman en monstruos.

Tras esa conversación, vete hacia la habitación custodiada por un guardia, mátalo y entra en su interior para luchar contra Alzahad. Utiliza con él la misma combinación que con Bomerang y Luceid, es decir: Rudy con su ARMA más potente (probablemente el Propulsor), Jack con el saque Meteórico (y cuando tenga bastante fuerza con su Visión Sónica),y Cecilia con los hechizos Cámara Lenta, Armor Down, Shield y Heal.

Tras su escape, hazte con la otra Runa Conductor y habla con Maxwell, el cual instalará las dos en el Golem de Tierra. Ya puedes dirigirte hacia el norte, hacia la Fotosfera, para enfrentarte a los demonios en su propio territorio.

Tras la escena en la que el Golem anula el escudo, el primer obstáculo con el que te encontrarás será con varias losas electrificadas en el suelo. Para neutralizarlas, tendrás que volar con la herramienta Bombas los generadores que las cargan. Ve por las escaleras y repite este procedimiento en todas las salas, hasta que llegues al centro de la Fotosfera, en donde verás una puerta sellada mágicamente. Aparecerá entonces una misteriosa figura vestida de azul, que la abrirá por ti. Ve tras ella, y sigue sus indicaciones al pie de la letra, ya que te dirán como hacerte con el ARMA Globo Doble, y con el Prisma. Tras eso, retrocede hasta un pasillo bloqueado por el que antes no podías pasar y métete por él. Llegarás a unos corredores flotantes, iluminados esporádicamente por focos, que tendrás que evitar a no ser que quieras tener un combate con tres monstruos, y volver al principio de la habitación.De cualquier manera, cuando cruces la habitación prepárate para sostener el combate más duro que hayas tenido hasta ahora. Tu contendiente: Lolithia. Este "angelical" Golem, no sólo tiene un montón de puntos de vida, sino que además hace ataques de sueño demoledores contra todo el grupo. Así pues, es imperativo que Cecilia lance el hechizo de Awaken nada más empezar el combate. Por lo demás, utiliza la técnica habitual, lanzando de vez en cuando hechizos de Flame, a los que Lolithia es bastante susceptible.

Tras derrotarla, repón fuerzas y continúa tu camino hasta que llegues a la estancia de la Madre. Repite técnica con ella, y aunque ocasionalmente lanza contra todo el grupo atraques de 700 a 800 puntos de vida, no te costará mucho derrotarla. Tras hacerlo, siéntate y disfruta de la escena.





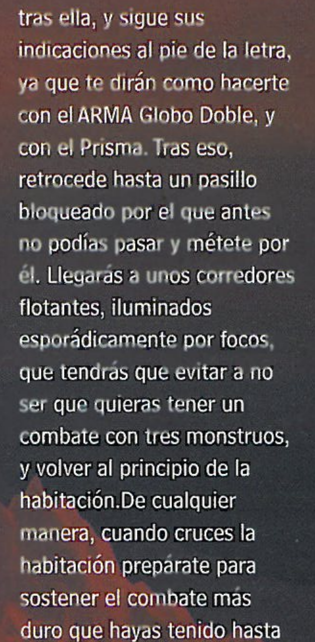


Vuela con las bombas todos los generadores de fuerza.





Una vez tengas las dos Runas Conductor, vete a la Fotosfera.



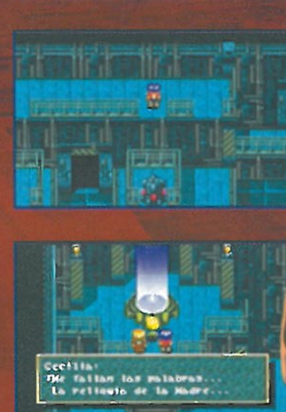


Tras hablar con el niño, busca por las habitaciones hasta encontrar un perro. Acércate a él y se transformará en este horrible demonio.



La madre puede propinarte golpes que restan hasta 800 puntos de vida, sin embargo, si eres paciente no te costará mucho derrotarla.







EN BUSCA DE LA MAGIA PERDIDA




Para franquear el lago que lleva al Santuario de los Muertos, convoca al Golem de Tierra con la Ocarina.

Tras la reunión y fundación de la agencia de Emma, dale el libro que encontraste en Epitaph Sea para que comience sus investigaciones, recoge todos los objetos que hay en la sala de reuniones, y sal de Adhelyde.

Prepárate para hacer un pequeño viaje por Filgaia en busca de Runas y objetos mágicos que te ayuden en tu lucha. La primera será la Runa Tritón, que se haya en posesión de Lucadia, el Guardián de los Océanos. Para averiguar donde se encuentra Lucadia, vete a la ciudad de Rosetta. Habla con él alcalde, y encamínate hacia el Vórtice que bloquea el acceso al Océano Exterior. De esta manera, serás transportado a la Ermita del Dragón Marino.

Este es sin duda uno de los laberintos más sencillos de todo el juego, ya que el único puzzle al que te tienes que enfrentar es el de colocar los bloques de piedra verde sobre las losas especiales marcadas sobre el suelo, ya sea para avanzar hacia el corazón de la ermita, o para que aparezcan los cofres con los objetos, entre ellos la Herramienta Jarrón.

Una vez con ella en tu poder, dirígete al punto de salvación, guarda la partida y sigue hacia arriba, hacia el norte, apagando el fuego para revelar el interruptor y abrir la puerta de la capilla de Lucadia. En ella, tras hablar con el Guardián de los Océanos tendrás que luchar contra Lady Harken, pero no te preocupes. Si utilizas la misma técnica que contra Lolithia y contra la Madre, la derrotarás sin problemas. Tras el combate, Jack obtendrá una pista para desarrollar el saque Hoja Culpa, y el grupo podrá hacerse con la Runa Tritón.

Con la runa en tu poder encamínate hacia el sur, hacia la isla más grande, y entra en una especie de claro abandonado que verás en la parte este. Allí descubrirás el único gremio de magia complicada que queda en toda Filgaia. Hazte con las versiones más potentes de los hechizos que tengas, deshaciendo sus contrapartidas más débiles si te faltan emblemas.

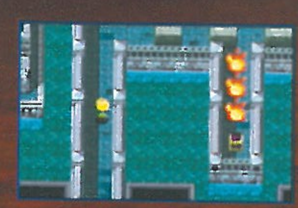
Tras eso, dirígete a unas ruinas abandonas, que se encuentran al sudeste de la paya al oeste de la Corte Seim. Allí podrás hacerte con una Ocarina con la que podrás convocar al Golem de Tierra siempre que quieras.



Con estos dos objetos podrás encaminarte hacia el Santuario de los Muertos. Para poder llegar a él antes tendrás que franquear dos obstáculos: la isla deriva y un lago. La isla deriva es una localización muy fácil de franquear, pero en la que tendrás que darle gusto al garfio cosa fina.

Si quieres atravesarla rápidamente y sin apenas combate, utiliza el hechizo de invisible. No obstante, lo mejor que puedes hacer es atravesarla visible, ya que los Wyvers son unos enemigos muy útiles para subir de nivel. Si Jack ataca con el saque Meteórico y Cecilia con el hechizo Break, los eliminarás en un único asalto, llevándote 4.000 puntos por cada uno.

En lo referente al lago, lo único que tienes que hacer es usar la Ocarina para convocar al Golem y entrar en el Santuario.



Para entrar a la Ermita del Dragón Marino, antes tendrás que hablar con el alcalde de Ciudad Rosetta.


Empuja los bloques de piedra para abrirte paso.




Lecho del Gigante:
2 Emblemas, 2 Baya Pociones, 2 Magizanas.

Corte Seim
1 Manzana Mística, 1 Manz-Ligera, 1 Manz Fuerte, Llave Cuerda.

Epitah Sea
1 Baya Poción, 1 Magizana, 1 Manz Fuerte, 1 Carta Suerte 1 Manz- Mística, 1 Manz - Ligera, 1 Emblema, 1 Signo Secreto, 1 Cargador, 1 Ánimo Total, Reflex, Talismán, 1 Llave Duplicador, Runa Entrada 1, Pájaro de Metal, Herramienta Patines.



Ermita Sagrada
1 Magizana, 1 Llave Duplicador, 1 Baya Poción, 1 Emblema, 1 Frutánimo, 1 Signo Secreto, 2 baya Pociones, 320g, 2130g Runa Entrada 2.

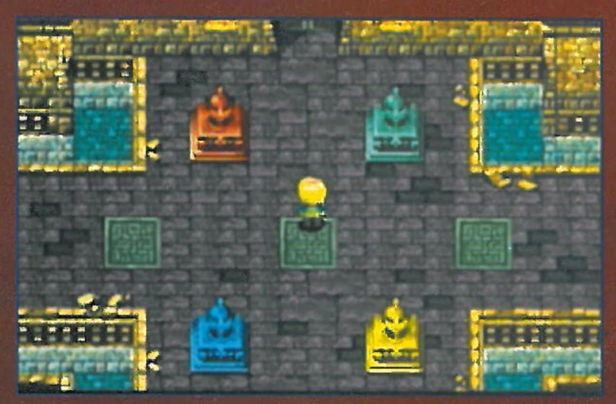


Fotosfera
5 Baya Pociones, 1 Ánimo Total, 2 Manz-Fuerte, 1 Manz-Ligera, 1 Magizana, 3 Frutánimos, 1 Mega Baya, Protector, Globo Doble, Herramienta Prisma.



Otra vez Adhelyde
500g, 1 Carta Suerte, 1 Cargador, 1 Missanga, 1000g, 1 Manz-Poder.

SE ESTRECHA EL CÍRCULO



Vuela la estatua verde y coloca las otras tres en su sitio; la roja a la izquierda, la dorada en medio y la azul a la derecha.





En la primera habitación del laberinto, nada más entrar, vuela el muro detrás de la estatua. Al hacerlo, entrarás en una serie de habitaciones en las que para abrir las puertas tendrás que empujar a unas losas especiales las estatuas que verás.

Acabarás llegando a una habitación con cuatro estatuas, cada una de ellas de un color distinto, pero con sólo tres losas. Empuja la estatua de color rojo a la losa de la izquierda, la de oro a la de en medio, la azul a la de la derecha, y vuela la verde con una bomba de Rudy.

Prosigue tu avance hasta que llegues a la habitación con el punto de salvación. Guarda la partida y utiliza el Prisma para abrir la puerta. Tras ella se encuentra el altar con los ídolos del Dragón, del León y de la Diosa, pero antes de hacerte con ellos tendrás que volver a enfrentarte con Luceid y Bumerán. Utiliza la misma técnica de antes, es decir: centrarte primero en Luceid, y luego en Bomerang, atacando Jack con la Meteórica, Rudy con su Arma más potente y Cecilia reduciendo la velocidad y armadura de los rivales, y curando al grupo cuando sea necesario. Una vez terminado el combate ve a la habitación tras el altar. Allí hay una estatua que permitirá a Jack hacerse con la pista para el saque Sombras.

Tras eso, encamínate al laboratorio de los demonios en la isla al noreste de Milana, para destruir el prisma oscuro. En cuanto llegues, hazte con el ARMA Bazuca y encamínate a la sala de los terminales. Una vez en ella, vete al de más a la derecha y selecciona cambiar pantalla, y después mostrar datos. De esta manera,





podrás acceder a la puerta central, cuya contraseña es Demon Gate. Tras ella se encuentra el Prisma Oscuro, con Lady Harken protegiéndolo. Si utilizas la técnica habitual, no tendrás problemas para derrotarla, pudiendo ver, cuando lo hagas, como se transforma en una mujer, y arrojando así más pistas sobre la verdadera identidad de Jack.

No obstante, una vez derrotada podrás comprobar que el prisma es falso, y que todo ha sido una trampa de Zeikfreid, el cual transportará a los tres personajes al generador de puertas dimensionales en cuanto salgan del laboratorio.

Allí volverás a encontrarte con Zed, teniendo que seguirle a lo largo y ancho de todo el nivel para llegar hasta Zeikfreid. La primera vez que le veas estarás separado de él por un abismo, por lo que



para llegar a él tendrás que utilizar el garfio, como si fuera un pilar. Tras eso, te las verás con un suelo electrificado, y tendrás que usar los patines si lo quieres pasar. Cuando lo hayas hecho, acciona la palanca cercana para desconectarlo. Síguelo a través de varias habitaciones, sin perderlo de vista. En una sala llena de tuberías parecerá que ha desaparecido, pero si te fijas con atención en la pared en la que desapareció, verás un interruptor que abre una puerta secreta. Continúa la persecución, hasta que acabes llegando a una sala con cuatro palancas, cada una de ellas en una pequeña habitación. Si no quieres que Zed te encierre en la última y tengas que utilizar el Magirreloj para escapar, acciónalas en el siguiente orden: Primera (empezando por la izquierda), Segunda, Tercera, Segunda y Cuarta. Tras este pequeño puzzle, vuelve a perseguir a Zed, y prepárate para enfrentarte con el Golem Diablo.

Este Golem es mucho más asequible que Lolithia, pero no por ello debes bajar la guardia. Reserva a Jack para sanar a tus personajes más heridos, y atácale con Rudy (Bazuca o Propulsor), y con Cecilia (hechizos de frío, a los que es muy vulnerable). Tras derrotarle, vete a la puerta de la contraseña e introduce cualquier palabra para abrirla. Sigue a Zed hasta la sala de control, y prepárate para enfrentarte al mismísimo Zeikfried. Atácale con el Punta Magnum de Jack si ya lo has desarrollado, con el ARMA más potente de Rudy, y reserva a Cecilia para que cure al grupo entero aprovechando su habilidad Mística, soltando de cuando en cuando algún hechizo de Saint. Tras derrotar a Zeikfried, prepárate para una espectacular escena animada en la que Rudy queda gravemente herido, y se revela que es un androide.







Vuela los generadores de energía para poder pasar al interior del complejo de los demonios.



Si no quieres que Zed te encierre, activa las palancas en el orden correcto: primera, segunda, tercera, segunda y cuarta.

LA CURACIÓN DE RUDY

Para poder hacerte con metal vivo con el que curar a Rudy, tienes que hablar con Mariel en ciudad Rosetta. Al hacerlo, te llevará a la Colina Boscosa, y de ella a la dimensión elw. Nada más llegar, serás recibido por un grupo de elws de la cercana ciudad de Tarjan, que te desvelarán el origen de Rudy como parte de un proyecto experimental para luchar contra los demonios. Tras eso, te dirán que el único que puede ayudarle es Vassin, el hermano de Mariel, que vive recluido en su laboratorio en el sur por haber desatado el poder de la Cuchilla del Guardián sobre Filgaia. Antes de irte a hablar con él, hazte con la llave para abrir el cofre de la prisión forestal, que se encuentra en la casa de la esquina noreste del pueblo.

La prisión forestal es un laberinto espiral muy extenso, que se recorre de izquierda a derecha. Lo mejor será que te armes de paciencia, porque más de una vez pensarás que te has perdido, ya que volverás a pasar pantallas por la que ya habías pasado antes. De cualquier modo, cuando llegues al centro del laberinto te encontrarás con un cofre violeta y morado. Ábrelo y sigue al espíritu hacia la derecha, hacia la cascada, en donde obtendrás la Runa Vida (que deberías entregar a Jack).

Al sudeste de la prisión se encuentra el laboratorio de Vassin. Éste, ante la insistencia de Mariel, accederá a curar a Rudy, pero te dirá que para ello necesita la Runa Vida y la Runa Hades. La primera ya la tienes, pero para obtener la segunda tendrás que volver a Filgaia, ya que se encuentra en el interior del libro La Metallica, en el interior de la Librería Sellada de la Abadía Curan.

Vete a la Colina Boscosa para aparecer en Filgaia, y una vez allí, teleportate a la Abadía y entra en la Librería Sellada. El libro que buscas se encuentra en la estantería de la izquierda de la habitación en la que Cecilia se enfrentó al libro de los monstruos. Al abrirlo entrarás en la dimensión La Metallica.

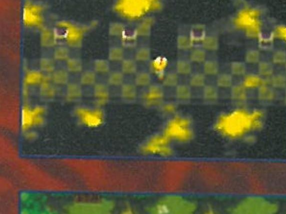
Baja por las escaleras y entra por la puerta. Avanza hasta que llegues a una pantalla en la que el suelo forma una especie de rombo. En esa pantalla, verás dos puertas: por la que has entrado y otra que está más arriba. Pues bien, sube por las escaleras de la derecha en sentido contrario al de las agujas del reloj (comprobando la puerta de arriba cada vez que pases) hasta que se abra. Métete dentro. Verás el libro de la Tierra. Cógelo y léelo. Antes de terminar el nivel, te encontrarás con otros siete libros más que tendrás que leer para que Jack encuentre la pista del saque Gran Zapp. En tu recorrido por el nivel acabarás encontrando una habitación con cinco cofres cerrados. Abre únicamente el tercero y el cuarto (empezando por la izquierda), para que se abra la puerta cerrada del norte y puedas llegar a la parte final del laberinto. En ella verás una serie de puertas, precedidas por unas tablillas, que tendrás que pasar en este orden: Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda y Derecha. Así llegarás al Guardián Duras Drum, que te dará la Runa Hades (debería tenerla Cecilia). Vuelve al laboratorio de Vassin.

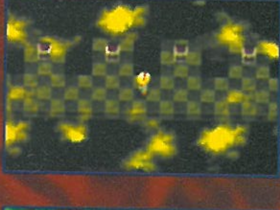
Allí, tras la escena animada de la infancia de Rudy, tendrás que luchar sólo con Cecilia contra la demonio Elizabeth. Para vencerla, arrójala primero un hechizo de cámara lenta, y hostígala con hechizos de Saint, curándote siempre que tu vida baje de 1200. Tras derrotarla, el ídolo de la Diosa se romperá, obtendrás la Runa Amor y Rudy volverá completamente restablecido.

Antes de irte, habla con Vassin para obtener la habilidad Tiro Furia y vuela la caja de detrás de su casa para hacerte con el Arma Secreta.



Sigue la luz hasta la cascada para poder encontrarte así con el Guardián de la Runa de la Vida.













Ermita del Dragón
1 Magizana, 3 Emblemas1 Carta Suerte, Capa Brillo, 1 Duplicador, Runa Tritón, Herramienta Jarrón.

Ruinas Olvidadas
Ocarina, 1 Cargador

Isla Deriva, Poncho Sioux, Emblema, Chaqueta Roja,

Santuario de los Muertos
Laja Sabia, 4 Manz-Místicas, Pergamino, 1 Emblema, Barra Lunar, Ídolo Dragón, Ídolo León, Ídolo Diosa.



Laboratorio de los Demonios
1 Frutánimo, 3 Baya Pociones, 1 Mega Baya, 1 Sap.potente, 2 Cargadores, Bazuca.

Generador de la Puerta
2 Magizanas, 2 Cargadores, 1 Baya Cura, 1 Emblema, 1 Signo Secreto, 2 Baya Pociones, Unifuerza, 1 Néctar

Tarjan
1 Manz- Ligera, 1 Sombrero, 1 Magizana, Cinta Azul, Mega Baya, Llave Espíritu.



Prisión Forestal
5 Emblemas, Capa Ilusión, Capa Pradera, Armadura, Runa Vida.

Laboratorio de Vassin
1 Mega Baya, 1 Duplicador, Super Casco, Magizana, Arma Secreta.



VOLARÉ

De vuelta en Adhleyde, verás que Emma ha completado la Protoala, pero que necesita dos circuitos Géminis para que sea completamente operativa y puedas sobrevolar las montañas. Con este fin te manda por un lado a ti, y por el otro a Juana Calamidad y a Bartolomé para que os hagáis con ellos. Así pues, tendrás que ir a Cuerpo Géminis, que se encuentra en un bosque al oeste de Corte Seim.

Cuando llegues allí, vuela el muro y abre el cofre para obtener la pista para desarrollar el saque Nova Cosmos. Ve al piso de abajo, vuela la pared débil y coge la joya del pecho de la estatua, tras apagar con el jarrón los fuegos que bloqueaban tu paso. Retrocede y sigue por el camino de la derecha hasta que te encuentres con otro muro falso. Vuélalo para obtener una segunda joya. Hazte con el ARMA Glaser colocando una joya en el pecho de la primera estatua que la necesite, y retirándola una vez tengas el ARMA en tu poder. Tras atravesar la primera puerta que te pide una joya para abrirla, vuela el muro tras el cofre y usa la joya que te queda para hacerte con dos joyas más.

Al salir, recoge la joya que has usado para utilizarla en la estatua que hay cerca del punto de salvación, y reservar las otras dos para las que guardan la entrada a la parte final de la tumba. Hazte con la herramienta Guante cuando te repongas de la caída, y sigue hacia el norte, hasta llegar a la pantalla del abismo. Utiliza el guante para empujar el pilar hasta el otro extremo del abismo, y cambia a Jack para cruzarlo con el garfio. Sigue hasta el altar, donde tras enfrentarte a Mech Drake (la técnica de siempre, aderezada con unos cuantos Saints), te harás con un circuito Géminis. Ya puedes volver a Adhelyde.

Tras hablar con Emma, y contemplar el hundimiento del Golosinas, ve a la playa del Cementerio de Barcos. Encontrarás en el segundo circuito. Cógelo, vuelve a Adhelyde y dáselo a Emma. ¡Ya tienes el Ala completa!





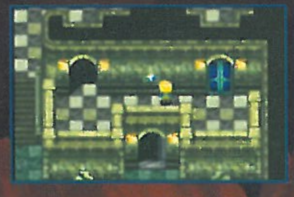


Usa el Guante sobre el pilar para pasarlo al otro extremo del abismo, y poder cruzar tirándole después el garfio.

LA PRISIÓN DE PANDEMONIO

Con el ala completa, puedes (y debes) ir a Pandemonio, una antigua prisión que se encuentra al sudeste de Corte Seim, rodeado por un río y un anillo de montañas. Una vez allí, dirígete hacia el norte para hacerte con la Nemogema, y tras eso dirígete hacia el sur para activar el cristal de la pared. Una vez hecho eso, ve hacia el norte y hacia el oeste, hasta que encuentres un punto de salvación. Guarda la partida, sube por las escaleras y ve a la derecha, para encontrarte con Elmina/Lady Harken. Tras la escena animada aparecerá Alzahad, que te hará luchar contra su criatura, Turask. Bájale constantemente la armadura con Cecilia, ya que su estrategia predilecta es la subirse la armadura al máximo. Lamentablemente, al concluir la batalla Alzahad separará al grupo y arrojará a cada uno de sus componentes al interior de una mazmorra. Para liberarlos, selecciona a Jack y haz que hable con Hanpan, para que así puedas controlarlo. Mételo por el agujero de la pared, y sigue por la red de túneles hasta que encuentres la palanca que controla las cerraduras de cada celda. Acciónala y vuelve con Jack. Cambia tras eso a Cecilia y llévala a la habitación de la gema interruptor, cambia su color a naranja y, pasa a controlar a Jack. Llévale a la habitación con el interruptor rojo y púlsalo. Tras eso, vuelve a cambiar a Cecilia, pon de nuevo la gema en color azul, y cambia a Rudy. Lleva a Rudy a la habitación con el diamante azul (la más a la izquierda de las tres del pasillo), acciona el diamante y vuelve a reunir al grupo. Vete a la habitación de en medio del pasillo por el que vino Rudy, y prepárate para enfrentarte con el demonio profeta. Este es un jefe bastante duro, por lo que deberías atacar con el Gran Zapp de Jack, el Propulsor de Rudy y los hechizos de Saint de Cecilia. Así mismo, no te olvides de lanzarle los hechizos de cámara lenta y Armor Down, ya que si le dejas atacar el primero estás perdido. Asegúrate también de permanecer sano, utilizando hechizos de Hi-revive, ya que el demonio profeta hace bastante daño con sus ataques.

Una vez derrotado ponte a tope de vida y de puntos mágicos, y dirígete a la habitación en la que te encontraste con Elmina y Alzahad. Allí te encontrarás con Shazan, otro demonio bastante duro, y con el que tendrás que utilizar la misma técnica que con el demonio profeta. Una vez hecho esto, encamínate hacia el norte, y disfruta de la escena en la que se desvela la identidad de Jack (como si no lo hubiéramos adivinado) y en la que Alzahad encenderá el prisma oscuro.

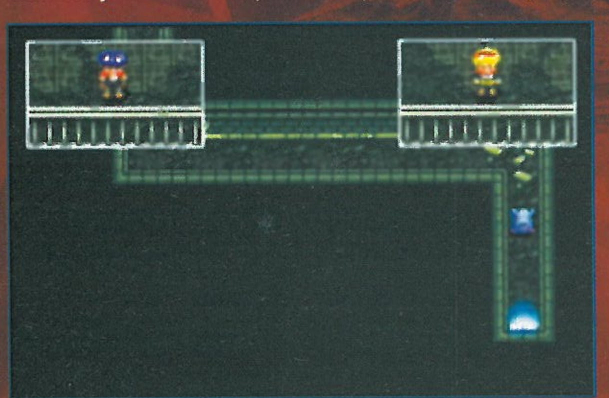












Guía a Hanpan por los túneles hasta que encuentres la palanca que abre las celdas de cada de los tres personajes.

DUELO A MUERTE EN EL CASTILLO DE ARTICA

Tras la escena, aparecerás en Adhelyde. Equipa a tus personajes, ponles a tope de vida y magia, salva la partida, súbelos al Ala y vete al castillo de Artica (al noroeste de la antigua posición de la Fotosfera).

Nada más llegar, encamínate hacia el norte. Si tienes dos llaves Duplicador, abre las puertas selladas que verás en los dos pasillos que llevan al segundo nivel. Una vez en él, hazte con el ARMA Extravaganza, y métete por la puerta para ir a la sala del trono. Haz que Jack lo examine para obtener la pista del saque Vacío, y la espada del Jefe de los Caballeros Fenril. Tras eso, vete a la habitación al final de las escaleras, y prepárate para el enfrentamiento final entre Lady Harken y Jack. Para vencer, reserva un turno de cada tres para curarte, y atácala los otros dos con el Gran Zapp o con la Furia Sónica cuando tengas bastante fuerza. Al derrotarla, no sólo liberarás el espíritu de Elmina, sino que además obtendrás la Runa Valor del ídolo del León.



Tras liberar a Elmina, dirígete a la ciudad de Ka Dingel, al norte del Circo Antiguo.





LA BATALLA FINAL



Empuja la estatua hasta la losa que aparece marcada en el suelo antes de abandonar esta habitación.

Tras la escena de la reaparición de Ka Dingel, lleva a tu grupo al pueblo Baskar para que Rudy pueda rezar en la pirámide del pueblo y obtener así la Runa Esperanza del ídolo Dragón. Equípale con ella, y vuelve a Adhelyde. Salva la partida, hazte con todas las Bayas que puedas, y dirígete hacia Ka Dingel, que se encuentra en el risco de arrecifes al norte del Circo Antiguo. Una vez allí, convoca al Golem de Tierra para poder pasar. En la entrada te encontrarás con Luceid y Bomerang, teniendo que luchar con ellos una vez más. Tras derrotarles, entra en la torre y vuelve a salir, para recoger el sable que han dejado, la Punta Sable.

Dentro de la torre, sube por las escaleras y toma el pasillo de la izquierda. Métete por la puerta iluminada, y vuela el muro debilitado para poder pasar a su interior y accionar así el interruptor. Sube por las escaleras y continúa hacia el norte, hasta que llegar a una habitación con un interruptor y una losa señalada en el suelo. Pulsa el interruptor para que aparezca una estatua, y empújala sobre la losa para abrir la puerta de en medio. Métete por ella y sube por las escaleras. Empuja al agujero la estatua que verás para que caiga a la habitación de abajo (la de la puerta roja). Baja y empuja la estatua de la otra habitación hacia la esquina, para poder así pasar a la siguiente sala. Una vez en ella, pulsa los dos primeros interruptores de la cornisa, métete por la puerta de en medio del pasillo, y acciona la palanca para abrir la puerta de salida de la pantalla. Para salir de esa estancia, tendrás que poner una bomba sobre el orbe rojo y se abrirá la puerta roja. Al pasar por ella, te encontrarás de repente en una habitación con ocho palancas que debes empujar (da igual el orden) una vez cada una. De esa manera se abrirá una puerta, tras la que aguarda Alzahad. Aunque no tiene mucha vida, este "angelito" tiene ataques como la Sinfonía Alzahad que hacen entre 1500 y 1700 puntos de vida, por lo que permanecer sano es básico. Que Rudy le ataque con el Glaser, y, siempre que tenga fuerza, invocando a Zephyr. Jack que le castigue con el Gran Zapp y con la Visión Sónica. Cecilia, más que nunca, debe estar pendiente de las curaciones del grupo. Al derrotarle, Jack obtendrá la habilidad Doble Ataque. Ve hacia la derecha y métete en el ascensor dimensional para llegar a la colonia de Malduke.













De La Metallica
Runa Hades.
Cuerpo Géminis
1 Emblema, Paso Negro, 1 Magizana, 1 Carta Suerte, 1 Mega Baya, Herramienta Guante, Duplicador, 1 Ambrosía, 2 Signos Secretos, Glaser, Circuito Géminis 1, Bolsa.



Cementerio de Barcos
Circuito Géminis 2.
Pandemónium
Nemogema, 1 Mega Baya, 2 Magizanas, 1 Carta Suerte, 1 Signo Secreto, 1 Cargador, 2 Emblemas, 1 Ambrosía.
Castillo Ártica
4 Signos Secretos, 2 Ánimo Total, 2 Mega Bayas, 1 Néctar, 1 Carta Suerte, Fiera Negra, Runa Valor, Extravaganza



Ka Dingel
5 Mega Bayas, 2 Néctar, 1 Carta Suerte, 4 Ánimo Total, 5 Magizanas, 2 Ambrosía, Escudo de Metal, Extinción, Punta Sable.



Malduke
5 Néctar, 1 Cargador, Hoja Plata, Cetro Real, Brazos, Infractor, Demoledor, Ojo, Herramienta Guitarra, Capa Asalto, Alas, Poncho Joya, Manto Filgaia.

EL TODO POR EL TODO



¿Dónde ir primero? El interruptor de la derecha lleva a la zona de la estatua, el de arriba a la zona residencia, y último a las minas.

Vuela los generadores que impiden el acceso a la puerta de la derecha, y pasa por ella para llegar a una habitación con una tubería. Métete dentro y coge el ARMA Demoledor. Ve por el pasillo de la izquierda y acciona la palanca para hacerte con la Herramienta Guitarra. Retrocede sobre tus pasos, y métete por la puerta de la izquierda de la habitación del inicio. Llegarás a una habitación con un abismo. Usa el puño sobre el pilar morado para ponerlo en el otro extremo del abismo, y poder así cruzarlo lanzándole el garfio. Pulsa el interruptor para desconectar todos los campos de fuerza. Tras eso retrocede sobre tus pasos hasta que llegues a la sala del gran pasillo (la que daba a la Herramienta Guitarra), y métete por la puerta que lleva al sur.

Sigue hacia el oeste, y usa a Hanpan para franquear las losas con minas explosivas. Métete por la tubería hasta llegar al interruptor. Conéctalo y vuelve a meterte en la tubería, sal y dirígete al norte, hasta que llegues a la zona del puente. En ella, utiliza el garfio para saltar al otro extremo del abismo antes de que el puente se derrumbe. Tras eso, ve a la derecha y llegarás a un teleportador con tres posibles destinos (dependiendo de las palancas activadas) en Malduke: las minas, la zona residencial y la zona de la estatua. Debes teleportarte a cada una de ellas para obtener los tres objetos que te permitirán entrar en lo más profundo de Malduke.





Comienza yendo a la zona residencial. En ella lo único que tienes que hacer es ir hacia el norte. El objeto que buscas (las Alas) se encuentra tras la lápida de la tumba grande, en el cementerio. Tras cogerlo, vuelve al teleportador y cambia el destino a las minas. Toma las escaleras de la derecha, y ve hacia el sur. Desciende dos niveles más, y entra en la habitación de tu izquierda. En un cofre verás el ojo auténtico (hay más en el nivel, pero son falsos). Vuelve al teleportador y vete a la zona de la estatua. Ve un par de pantallas hacia el sur, métete por la puerta de la esquina superior derecha, y en la siguiente habitación baja por la puerta de la izquierda. Salta dos veces hacia abajo (fíjate en el cristal pero no lo toques), y sigue hasta que llegues a un peñasco que bloquea las escaleras. Vuélalo y vuelve a la habitación del cristal. Cámbialo de color y presiona el interruptor del patio al que ahora puedes acceder para mover una de las estatuas del patio. Vuelve al cristal y cámbialo de color para acceder al otro interruptor. Tras accionar este último, vuelve a cambiar el color de cristal para poder recoger los Brazos, el último objeto que necesitas. Con él en tu poder, vuelve al centro de teleportación, graba la partida, y vete a la izquierda para penetrar en el corazón de Malduke.



Tras colocar los tres objetos en el altar, acabarás llegando una habitación con una puerta cerrada, y con un foco. Para abrir la puerta, deja que te ilumine el foco, y prepárate para luchar contra el Golem Belial. Utiliza la técnica habitual, sólo que lo mejor será que Rudy ataque con el Arm Smash. Siempre que Belial lance un Armor Down, lanza un Hi-Shield, o de lo contrario el golem acabará contigo en un par de asaltos (llega a hacer ataques de 2.500 puntos de vida). Cuando lo derrotes, se abrirá la puerta y podrás pasar al Centro de mando de Malduke. Prepárate para enfrentarte de seguido a Zelkfried y a Motherfried.



Para derrotarlos es básico que pegues fuerte y rápido, al tiempo que mantienes los puntos de vida de los personajes. Para ello, lo mejor será que equipes (si no las tienen ya) a Jack con la Runa Vida, a Cecilia con la Runa Hades y a Rudy con la Runa Esperanza y la Unifuerza. Con esta combinación siempre tendrás dos personajes capaces de curar a todo el grupo en un turno, y a dos capaces de hacer ataques superiores a los 1500 en cada turno. Una vez terminado el combate, cura a tus personajes, repón magia y súbete al Elevador Dimensional.

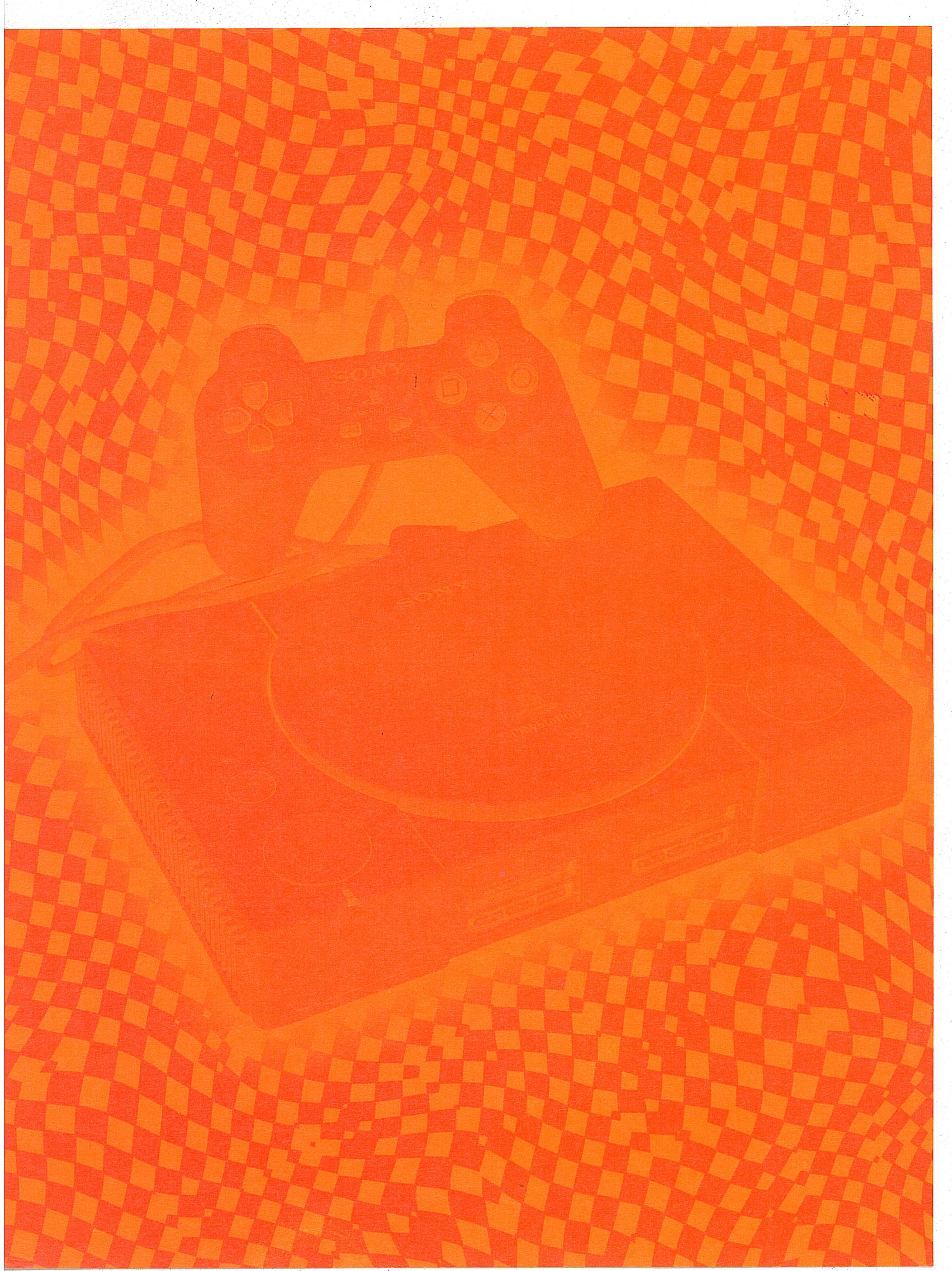
Aparecerá Zeikfreid, convertido en Zeik Tuvai, y dispuesto acabar contigo. Salvo por algún golpe fatal, no es un enemigo que deba preocuparte, aunque sí un poco aburrido por la frecuencia con la que se cura. Utiliza la técnica habitual, y una vez derrotado disfruta de la espectacular escena final del juego. ¡Felicidades y hasta otra, campeón!

¡Has liberado Filgaia!

FIN



Zeik Tuvai es el último rival del juego. No es muy duro, pero tardarás en derrotarlo por los continuos healings que se echa encima.


SONY
SONY
PlayStation